TURTLE EXPRESS / BURELL 14
COMMANDER / ELITE 15
SABOTEUR / BURELL 16
GREEN BERET / KONAMI 17
[illegible] / MASTERTRONIC 18
[illegible] / GREMLIN 19
[illegible] 20
[illegible] / ARTWORX 20
ALIEN HIGHWAY / VORTEX 21
HEAVY ON MAGIK / GARGOYLE 21
ATTACK TORNADOES / GLOBEL 22
ROCK N' WRESTLE / MELBOURNE 22
WINTER GAMES / U.S. GOLD 23
MONTY ON THE RUN / GREMLIN 23
QUARTRON / HEWSON 24
BATMAN / OCEAN 25
TOMAHAWK / DIGITAL INTER 26
STARQUAKE / BUBBLEBUS 26

מ מ ד פ ס ת ה ע ו ר ך

2

לסינקלאב יש עורך סקירות חדש - ברק בן-טל. הוא מדווח לי שלגליון זה הגיעו סקירות רבות מאד יחסית לגליונות קודמים, אך במעט כולם הגיעו מגיל קומפורטי ואילן אלהיאני! לכן הוא מבקש מאד שכל חבר יכתוב לפחות 3 - 4 סקירות לכל גליון. כמו כן דרושים ארבעה סוקרים קבועים לכתיבת בין 6 ל-10 סקירות לכל גליון. תנאים: כושר ניסוח סביר ובעל רמת משחקים של 90% (נ"א בעל 36 לפחות משחקים בתוך 40 הגדולים). הסוקרים, כמו חברי המערכת, מקבלים הארכת חברות אינסופית, כל עוד הם סוקרים.

עניין שני - חברים רבים הצביעו על כך שאין מספיק חומר על נושאים שלא קשורים במשחקים. אי לכך ובהתאם לזאת אנחנו מבקשים מחברים שמבינים בנושאים שונים בצורה מיוחדת, ומוכנים לכתוב מדורים/ים משלהם, ויצשו כך. בתור התחלה, לגליון הבא אנו זקוקים למדור להסבר יסודות שפת המכונה (2 עמודים) ואלקטרוניקה (עמוד אחד); חברים המעוניינים לכתוב מדור על נושא אחר, מוזמנים לעשות כך, ויעשו טוב אם יודיעו לנו כדי שנוכל לאשר את המדור וגם לתכנן את תכולת האיגרתון מראש.

מדור 'בוטלוגיה מודרנית' מתחיל לפעול בגליון הבא. חברים מוזמנים לעקוב משחקים ישנים ע"פ המקריטריונים העכשוויים, ולתת ציונים כאילו המשחקים יצאו בימים אלה. הגליון הבא יוקדש ל-ULTIMATE והסקירות צריכות להיות על המשחקים ATIC ATAC, SABRE WULF, UNDERWURLDE, KNIGHTLORE-1. הסוקרים מוזמנים לנתח במשחק לפני שהם כותבים את סקירתם, כדי שדעתם לא תושפע מזכרונות בוטלוגים.

חשוב מאד: כאתה כותב לנו מכתב - ציין על כל (!) דף את שמך, והפרד בין הנושאים, סקירות כתוב על דף שונה מהמכתב עצמו, מ-15 הרישונים, מהמדורים השונים וכו'. כל נושא הולך למערכת אחרת, ולפעמים לכתובת אחרת, ואי מילוי תנאים אלו עלול להביא לאיבוד חומר או איבוד שם הכותב.

כרטיסי חבר - סוף כל סוף יודפסו כרטיסי החברה! הם יגיעו אליך בקרוב.

הצטרפות - טפסי הצטרפות נמצאים בעמוד לפני האחרון בכל גליון, וגם בבאג ת"א. בכל מקרה של קשיים אפשר לכתוב את הכרטיס על דף רגיל ולשלוח אלינו.

פרסומת - כפי שודאי שמת לב היא נמצאת בעמוד האחורי של גליון זה. היא נועדה שתתלוש אותה ותתלה אותה בתנות המחשבים הקרובה אליך. תהרות עיצוב פרסומת החלה: אתה מוזמן לנסות את כוחך בעיצוב פרסומת; כל חודש תיבחר פרסומת שונה מתוך המבחר שישלח אלינו, ומעצבה ייכה להארכת חברותו בחודשיים.

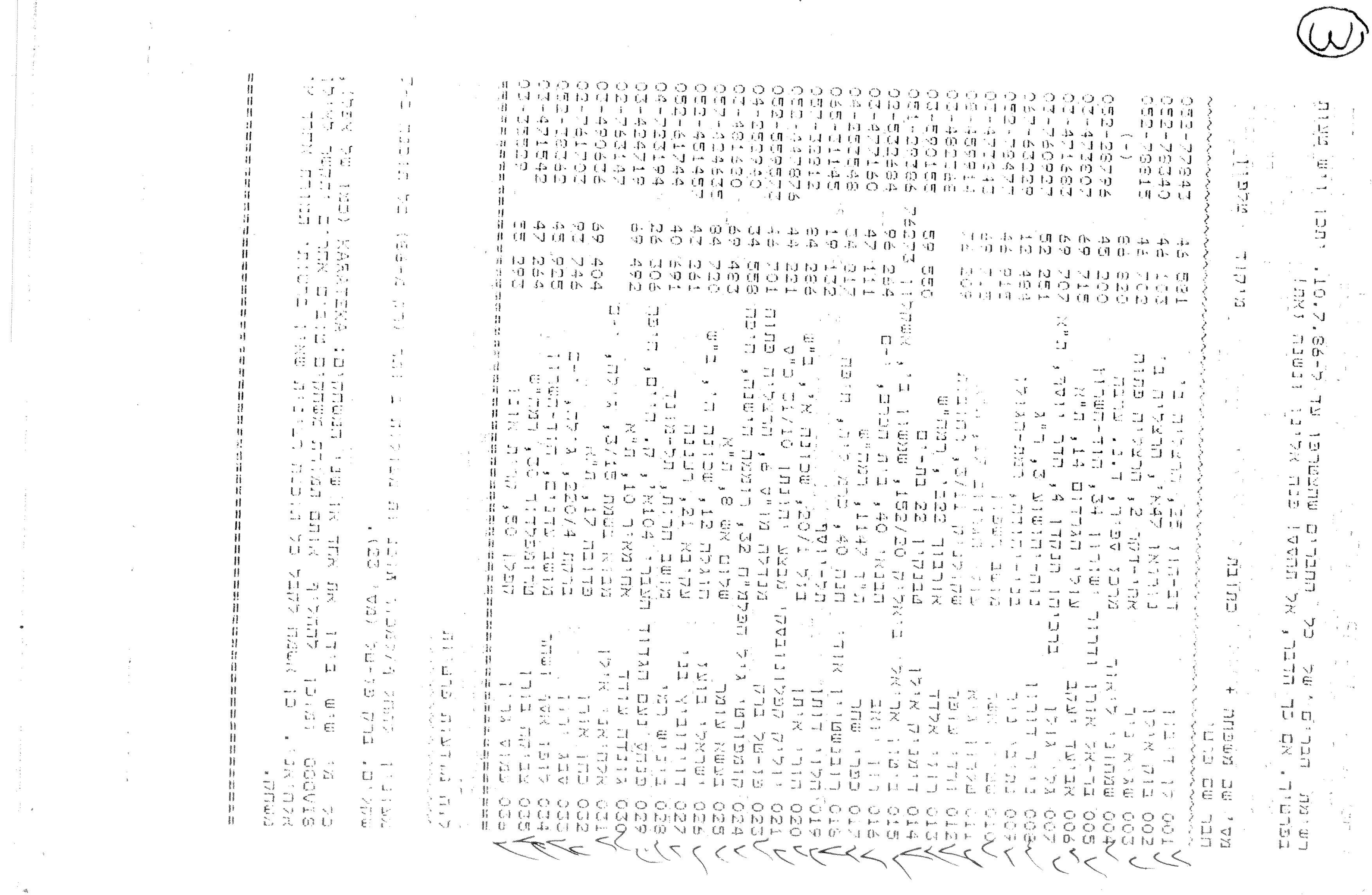
דרושים בדחיפות רכזי סניפים לחיפה וירושלים.

רצוי לשלוח חומר פירסום, טופס הצבעה, מודעה פרטית וכו' כמה שיותר מוקדם, כדי שנוכל לתכנן את תוכן האיגרתון מראש, אך במובן אם כתבת משהו קרוב ליציאת הגליון, הוא מתקבל בברכה.

סינקלאב פותחת החודש בשני מבצעים - מבצע מניעת הפקעות מחירים בתחום התוכנה וההומרה של הספקטרום, האם ידעת למשל, שספקטרום 128 עולה כמו תואם יב"מ? האם ידעת שמשתק עולה ב שראל פי 3.5 מהמחיר באנגליה?

מבצע תוכנות הרציניות; אלה כידוע כמעט אינן מיובאות לישראל, והלקוח לתוכנה מסויימת מתקשה להשיגה. לכן כל החברים שבבצלותם תוכניות עסקיות, גרפיקה, מוסיקה, שפות, ניהול בית וכו' מתבקש לשלוח רשימה מלאה שלהם אלינו ואנחנו נפרסם את רשימת התוכניות הרציניות בארץ, ביחד עם השמות של בעליהן. פרטים מלאים ב'עניינים שוטפים'.

תודה ולהתראות בגליון הבא,
דיבון לן, עורך ראשי.



אלבום הגדולים של ספקטרום

את הטבלה שלפנינו בנינו על פי 8 הטבעות בלבד. נמד קשה לכתוב בבלה אבל מקובלות עליי 8 הטבעות הגדולות. אנחנו הוצים עלפרות שני שלישי מהמבנים שלהן את הטבעות הם, ואנחנו רוצים עתה מיפקל בשני השלישי הנ"ל קרה אלון - התוכנה ה שהיבחרה לעבר את נתוני הטבלה בצורה אוטומטית הלכה לעולמה. כנו שהלך לעולמו ה"מקום שהיא הייתה עדיין. לכן אנחנו חוזרים לשיטת המדגמים של עם ... בחנויות, ושיטת הגרפ קות המקומיות, כהדרגות ומוכלות שנשיגו. בדרך הזאת את הרוב ... בטבלה. כפי ... ראשי מרות OCEAN המובילה לפני ULTIMATE שרגועה ל-12.5% מהטבלה. המשקרבת ב ... OCEAN ... ULTIMATE (בסוף) ... BUBBLE, ELITE ...

... שיש ... 100% ... 80% ... MIKRO GEN-1 משחקים חדש ם (שזה לחם כמם הראשונה אז שזה בשבוד) פעוכת 40% מכם שעבורה 1-50% כמם שעבורה, דרך אגב הטבעה מקומה הרך ... לפי ... רמת המשחקים שלך (בארה"ב); מעבר המשחקים בנוגה שיש לך בפוך ...

מדד	מדד			שם המשחק	שם החברה
מקום					
01]	4	03	01	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
02]	1	00	--	GREEN BERET	OCEAN (IMAGINE)
03]	1	00	--	GYROSCOPE	MELBOURNE HOUSE
04]	2	32	32	BOMB JACK	ELITE
05]	1	00	--	SABOTEUR	DURELL
06]	2	04	04	SWEEVO'S WORLD	GARGOYLE GAMES
07]	2	11	11	BUNFRIGHT	ULTIMATE
08]	4	02	02	DALEY THOMPSON'S SUPERTEST	OCEAN
09]	2	34	34	ROLLER COASTER	ELITE
10]	2	39	39	MOVIE	OCEAN (IMAGINE)
11]	1	00	--	NOMAD	OCEAN
12]	1	00	--	MIKIE	OCEAN (IMAGINE)
13]	5	03	03	PYJAMARAMA	MIKRO GEN
14]	5	06	01	HYPERSPORTS	OCEAN (IMAGINE)
15]	2	36	36	THREE WEEKS IN PARADISE	MIKRO GEN
16]	1	00	--	SPELLBOUND	MASTERTRONIC
17]	5	20	04	UNDERWURLDE	ULTIMATE
18]	5	05	02	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
19]	1	00	--	COMMANDO	ELITE
20]	1	00	--	TURBO ESPRIT	DURELL
21]	1	00	--	THE WAY OF THE TIGER	GREMLIN GRAPHICS
22]	2	40	40	TIME TUNNEL	OCEAN (IMAGINE)
23]	4	17	17	SIDE WALK	ULTIMATE
24]	2	14	14	WORLD SERIES BASKETBALL	OCEAN (IMAGINE)
25]	3	09	09	DYNAMITE DAN	MIRRORSOFT
26]	5	02	01	ALIEN 8	ULTIMATE
27]	8	17	07	WIZARD'S LAIR	BUBBLEBUS
28]	3	07	07	MANIC MINER	BUG BYTE
29]	1	00	--	TOMAHAWK	DIGITAL INTEGRATION
30]	1	00	--	THE LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	U.S. GOLD
31]	3	27	22	FULL THROTTLE	MICROMEGA
32]	5	25	14	MATCH DAY	OCEAN
33]	1	00	--	CRITICAL MASS	DURELL
34]	3	31	22	THE ROCKY HORROR SHOW	CRL
35]	5	16	16	ATIC ATAC	ULTIMATE
36]	1	00	--	BATMAN	OCEAN
37]	4	22	02	HERBERT'S DUMMYRUN	MIKRO GEN
38]	2	24	24	WEST BANK	GREMLIN GRAPHICS
39]	1	00	--	FAIR LIGHT	THE EDGE
40]	3	00	07	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN

מחשבים חדשים - ספקטרום פלוס 2. מחשב זה יהיה הראשון מהתוצרת המשולבת אמסטרד/סינקלייר, שיוכרז בתערוכת ה-PCW שתערך בתחילת ספטמבר. הוא יהיה דגם משופר של ספקטרום 128, אף על פי שאין להוציא מכלל אפשרות 256K. הוא יהיה בעל מקלדת "אמיתית" וטייפ פנימי ומחירו יהיה ככל הנראה 180 ליש"ט באנגליה. הצפייה למחשב המשופר גרמה לחנויות להוריד מחירים בצורה דרסטית על מנת לתסל מלאים של המחשבים הישנים. המחיר הרשמי של ספקטרום 128 הורד ב-25 ליש"ט, מ-180 ל-155, וישנם חנויות שמוכרות אותו בסכומים קטנים עד כדי 115 ליש"ט. את הספקטרום פלוס אפשר לקנות אפילו ב-90 ל"ישט, פחות ממה שעלה ה-ZX80 בזמנו.

לוקי (LOKI) - זהו מחשב שאמור לראות את אור היום באמצע שנת '87. הוא יעלה בין 200 ל-250 ליש"ט וכתבה נרחבת עליו נמצאת בגליון זה.

כידוע אמסטרד לא מוכנה לשווק את ה-QL. היא הציעה למכור את מלאי ה-QL'ים בעולם ואת רשיון היצור שלו תמורת מיליון ליש"ט. בינתיים התברר שזכויות היוצרים של QDOS, מערכת ההפעלה של ה-QL נמצאים בידי המתכנת TONY TEBBY ולא אמסטרד, וגם הזכויות ליצור הדיסקונים לא נמצאים בידה. כשעסקת אמסטרד-סינקלייר יצאה לפועל סינקלייר הייתה באמצע תהליך של פיתוח המחשב QL 2. עתה כשמכירות המחשב התחילו להמריא, ואיתם גם כמות התוכניות שקיימות למחשב זה, חברות התוכנה לא רצו לותר על המחשב המעולה (בביצועיו הוא כמעט משתווה ל-ST), ואפילו הייתה הצעה להקים חברה שתיקרא QL LTD ותהיה איחוד של חברות התוכנה והתומרה שקיימים למחשב זה. בינתיים חברת CST, שנודעה ביצור כוננני דיסקטים למחשב, עומדת להכריז בתערוכת ה-PCW על מחשב שמתבסס על התיכנון של ה-QL 2. המחשב מכיל יע"מ 68000, שהוא אותו היע"מ שה-ST, האמיגה והמקינטוש משתמשים בו, והוא דגם משופר של היע"מ המקורי של QL, 68008. למחשב יהיה כונן פנימי של 720K, וכל החיבורים שהיו ב-QL המקורי. המחשב נקרא ת'ור והוא ימכר ב-550 ליש"ט באנגליה. ת'ור מכיל ברום QDOS 2 (גירסה חדשה של QDOS), סופרבייסיק וסופר-טולקיט. כולם נכתבו ע"י טוני טבי. למחשב יהיה מקלדת בסגנון יב"מ שתתחבר בכבל ליחידה המרכזית. משתמשים עכשויים של QL יוכלו להרחיב את המחשבים שלהם לת'ור בעלות נמוכה יותר מקניית מחשב חדש. גירסה שניה של ת'ור מ-CST יכלול בנוסף לכונן הדיסקטים, כונן קשיח בן 20M (מ אחד שווה ל-1024K) והוא יעלה 1300 ליש"ט. CST מתכוונת להכריז בעתיד על מחשב ת'ור שיהיה בעל מעבד 68020 שהוא היע"מ הטוב ביותר המסדרת ה-68000. חברת פרמינטל, מתכוונת להכריז על מחשב שיקרא QLT, וכמו ת'ור, גם הוא יתבסס על מעבד 68000 ויריץ את כל התוכניות של QL. הוא יהיה בעל 0.5M (שהם 512K) ואפשרות הרחבה ל-8M וניתן לחבר אליו שני כוננני דיסקטים וכונן קשיח אחד, בנוסף לממשק סנטרוניקס, חיבור לגויסטיק, לעכבר ול-MIDI.

ממשלת פולין הזמינה מחברת טיימקס, שידועה ביצרנית של הספקטרום 2068 והפורטוגלי - טיימקס / סינקלייר 2068, וגם ביצרנית של האמריקאי 200,000-1 כוננני FDD3000 שהם כוננני 3 אינטש. סך ההזמנה - 70 מחשבי 800,000, חלק ניכר מהספקטרומים האנגליים המוכרים לנו יותר, מליון דולר.

חברת OCP הידועה ביצרנית של ה-ART STUDIO נכנסה לקשיי נזילות והיא מחפשת קונה.

חברת INCENTIVE זה עתה הוציאה את GAC - GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, שהוא תוכנית ליצירת משחקי הרפתקאות גרפיים. אתה יכול לכתוב משחק הרפתקאות מעולה משלך, למכור אותו ללא תמלוגים לחברה. הנזק:23 ליש"ט.

דיבון לו

SWEEVO'S WORLD: אינסוף מחיות - POKE 33219,0. מספר שונה של מחיות- POKE 37008,X כש-X הוא מספר המחיות.

MOON ALERT: 100 מחיות - POKE 42404,255.

SABOTEUR: עצירת השעון - POKE 46998,0. אינסוף אנרגיה POKE 46558,0

ROBIN OF THE WOOD: אינסוף מחיות - POKE 49111,0.

MIKIE: כדי לקבל בונוס, צעק שלוש פעמים על לוח המודעות שנמצא בפרוזדור. בחלק מלוחות המודעות פעולה זו תעניק לך 1000 נקודות. שיטה אחרת לקבל בונוס - לנסות לפתוח דלתות בפרוזדור שאינך אמור לפתוח, בחלק מהם תופיע נערה שתתן לך נקודות, אך בחלק מהם יופיע אגרוף שעם תיגע בו הוא יעכב אותך והמורה יוכל לתפוס אותך, לכן פתח דלתות מהצד הרחוק מהידית.

ROLLER COASER: לך לחדר שמימין לחדר ההתחלתי, לחץ על מקש ה-'3'. אתה מאבד כסילה, אך המשחק מאיט. כדי להמהיר אותו לחץ '3' שוב.

ATIC ATAC: אינסוף מחיות - POKE 36519,0.

FANTASTIC VOYAGE: אינסוף מחיות: POKE 54492,167.

WHEELIE: הקודים לעבור מסכים: WITTY, SHARK, BEBOP, XENON, ZX83B, 2MQL3, HRME2.

WIZARD'S LAIR: הקודים למעלית הפלא: HAWLO, CAIVE, VAULT, LIAYR, DUNGN, CRYPT, LYONS.

ZIP ZAP: אינסוף מחיות - POKE 54065,0.

GYRON: אינסוף אנרגיה - POKE 29089,0: POKE 29552,201.

MANIC MINER: משנה את המהירות של היצורים, ולא דוקא לטובה... POKE 36123,0.

AIR WOLF: אינסוף מחיות - POKE 45982,0. להפסיק את כח המשיכה - POKE 36317,0. להפסיק את ירידת הבונוס - POKE 44665,0.

CHUCKIE EGG II: אינסוף מחיות - POKE 35453,0.

לבעלי הספקמייט - הדרך הנוחה ביותר להכניס את הפוקים היא ללחוץ על הכפתור, ואז M, N, 1, <ENTER>, לחכות שניה, <BREAK>. עכשיו הכנס את המספר בשורה (ללא מספר שורה) תוך כדי זהירות לא למחוק את הפוקים בפקודה ישירה GO TO 3 והמשחק אמור להמשיך ברגיל. דרך אגב, כשגמרת הכנס: המסך. פותחה לאחרונה שיטת הגנה נגד מכשירי ההעתקה, אך כיוון שהיא מוגבלת ביותר, וניתן לעוקפה בקלות יחסית, רק מספר מועט של תוכניות משתמשות בה, למזלינו. ושוב אנו זקוקים לעזרתך במדור זה, לכן אם פרצת משחק, או גילת שיטות מיוחדות לשחק בו, או טיפים מיוחדים, או אולי יש לך מגאזינים שבהם מופיעים פוקים, כשוט שלח אלינו. אנו מקבלים כל חומר פירסומי (בתנאי שהפוקים עוד לא התפרסמו אצלינו) בברכה.

מדור לשימוש מתקדם חלק 2 / מאת דיבון לו

כפי שהבטחתי בגיליון שעבר, אני אציג עתה מספר שיטות להגנה על תוכניות. ביטול מקש ה-BREAK: POKE 23659,0 מבטל את שתי השורות התחתונות במסך כך שכל הודעת שגיאה (כולל L BREAK INTO PROGRAM) מביאה את המחשב למצב של התקרשות. חסרונות: גם הפקודות INPUT-1 CLS מקרישות את המחשב. יעודה האמיתי של כתובת 23659 זה לשלוט על מספר השורות "המסגרת", (DISPLAY FILE SIZE). משתנה אחר, שאורך שתי בתים, DF_SZ (קיצור של DISPLAY FILE SIZE) הוא כוינטר של הכתובת שהמחשב צריך לקפץ אליה ששמו הוא ERR_SP, הוא קופץ לכתובת שהיא נמצאת (מספר הכתובת) במקום בגון BREAK, הוא קופץ לכתובת שהיא נמצא הערך 65000, והמחשב מצביע עליו. לדוגמא, אם ב-ERR_SP נמצא הערך 65000 (למשל 4867), ש-ERR_SP ניתקל בשגיאה, הוא מסתכל על הערך שנימצא בכתובת 65000 (למשל 4867), וקופץ אליו. בסופו של התהליך, המחשב נימצא מריץ את הרוטינה להדפסת הודעות שגיאה שנימצאת בכתובת 4867 או 1303H (H פרושו הקסא, או בסיס 16). מה כל זה עוזר לנו? אם שמים ב-ERR_SP את הערך 15360 (על ידי POKE 23613,0: POKE 23614,60) כל הודעת שגיאה תביא לאיפוס המחשב. כי בכתובת 15360 יש את הערך 65535 שזה התא האחרון בזכרון, ואחריו המחשב מתחיל להריץ מכתובת 0 שגורמת לאיפוס המחשב.

כמו שראית, כל מערכת הבייסיק מנוהלת ע"י משתני המערכת. כך אפשר לשמור תוכנית, עם משתני המערכת, וכשהיא תעלה, היא תמשיך לרוץ מאותו מקום שממנו היא הופסקה. אפשר אפילו לשמור תוכנית ביחד עם התמונה ומשתני המערכת בקובץ אחד! קודם כל צריך לדעת היכן סוף התוכנית. עושים זאת ע"י בדיקה של היכן התחלת המשתנים שהם נמצאים תמיד ישר אחרי תוכנית הבייסיק. משתנה המערכת שאומר היכן הם התחלת המשתנים נקרא VARS ונמצא בכתובת 23627. הכנס: ND=PEEK 23627+256*PEEK 23628 LET. או כדי לשמור תוכנית ביחד עם המשתנים עליך למצוא את הכתובת של סוף המשתנים: משתנה מערכת E_LINE, כתובת 23641-2. כתובת ההתחלה היא 16384 אם רוצים לשמור את התמונה גם כן, או 23552 אם רוצים לשמור רק את התוכנית. כדאי להכניס את הפוקים של ההגנה שנזכרו למעלה לפני השמירה. כיוון שגם משתני המערכת נשמרים, גם הפוקים ישמרו, וכך תהיה לתוכנית הגנה גם בשעת העלתה. התוכנית לשמירת תוכניות היא:

```
   10 התוכנית עצמה
 9998 STOP
 9999 LET START=16384: LET LEN=PEEK 23641+256*PEEK 23642-START:
      POKE 23659,0: POKE 23613,0: POKE 23614,60:
      SAVE "תוכנהמוגנת"CODE START,LEN: POKE 23659,2: GOTO 10
```

הפוק האחרון הוא כדי לאפשר לתוכנית לבצע INPUT-1 CLS. כל פעם שהתוכנית מבצעת GOSUB עליה לפוקק את כתובות 23613-4 מחדש אם רצונה לשמור על ההגנה מפני BREAK (דרך אגב ההגנה יעילה, כמובן, נגד שאר סוגי הפריצות כגון STOP בפקודת INPUT) מפני שפקודת ה-GO SUB פשוט מבטלת את הפוק הנ"ל.

ועכשיו טיפ קטן למתכנתי בייסיק: כדי לדעת כמה זיכרון נשאר לך בדיוק הכנס - PRINT 65536-USR 7962. התשובה תופיע על המסך.

בגיליון הבא - כל מה שקשור לצבעים, מסגרת, אפקטים מיוחדים ועוד.

מ ד ו ר ש א ל ו ת ו ת ש ו ב ו ת / ד י ב ו ן ל ו

* היכן אוכל לקנות כונן דיסקטים של 5.25 אינטש, האם אהיה זקוק לאינטרפייס מיוחד, ואם כן איזה? כמה תעלה לי כל המערכת?
* את הכונן (והאינטרפייס הדרוש) תוכל לקנות בינתיים רק באנגליה. האינטרפייס המומלץ על ידי ביותר הוא בטא פלוס (110 ליש"ט). הוא יאפשר לך להעתיק כל תוכנה לדיסקט ע"י לחיצת כפתור, הוא תואם ספקטרום 128, הוא האינטרפייס לכונן דיסקטים הנפוץ ביותר (ופאדרייב מיקרודרייב אינם נכללים בכונני דיסקטים) והוא ניתמך ע"י תוכניות רבות. תוכל לחבר אליו כל כונן סטנדרטי (סטנדרט בי.בי.סי.). החברה המייצרת מציעה עסקת אינטרפייס + כונן. הכוננים כולם מתוצרת מיצובישי: אינטרפייס + כונן 5.25 אינטש (BOT D/S) או 3.5 אינטש, שניהם מכילים 800K, המחיר: 229 ליש"ט. כונן כפול 3.5 אינטש + אינטרפייס יעלה לך 329 ליש"ט. לפרטים טכניים נוספים ולמידע על אפשרות משלוח בדואר אני מציע שתכתוב לחברה המיצרת באנגליה:

TECHNOLOGY RESEARCH LTD,
UNIT 16 ,CENRAL TRADING ESTATE, STAINES, MIDDLESEX TW18 4XE

---

* כיצד אוכל לפתוח קובץ למיקרודרייב, והיכן אוכל למצוא מידע נוסף על נושא זה?
* פתיחת קובץ - ראה עמודים 22 עד 27 בחוברת העברית שקבלת עם המיקרודרייב. למידע נוסף על נושא המיקרודרייב אני מציע שתעיין בספרים - SPECTRUM MICRODRIVE BOOK בהוצאת מלבורן האוס, THE COMPELTE SHADOW ROM DISASSEMBLY, ואם אתה מבין שפת מכונה הספר בהוצאת אותה חברה, יוכל לעזור לך לשלב את המיקרודרייב בתוכניות שפת המכונה שלך.

---

* היכן מאוחסן המידע שמגיע מההדר אחרי שהוא עולה מהטייפ?
* המידע מאוחסן באזור בזכרון שנקרא WORKSPACE, אך למרבה הצער הוא נמחק ברגע שהתוכנית גמרה לעלות, או שעלייתה הופסקה (ע"י BREAK או הודעת R). כדי לעקוף מגבלה זו נהוג להעלות את ההדר למקום אחר בזכרון ולבחון אותו שם. הדרך המקובלת, ללא צורך בהסתבכות בשפת מכונה, היא להקליט הדר להדר, להעלות את ההדר שהקלטנו ואחר כך את ההדר שברצוננו לבדוק. נשמע מסובך? בכלל לא! קודם כל אתה צריך לקחת קסטה ריקה (נקרא לה קסטה א'), להכניס את הפקודה:
SAVE "HEADER"CODE 0,17, לחץ ENTER, התחל את הטייפ, והפסק אותו מיד אחרי שההדר הוקלט. עכשיו גלגל את הסרט אחורה (של קסטה א') והכנס: LOAD ""CODE 23296, אם אתה רוצה לבחון את ההדר בכתובת 23296, או אם לא, אתה יכול לשנות לכל מספר סביר אחר. לחץ ENTER והפעל את הטייפ. לאחר שההדר עלה, הוצא את קסטה א' והכנס את קסטה ב' (הקסטה שאתה רוצה לבדוק את ההדר שלה). הוצא את תקע ה-EAR מהטייפ, כוון אותו ע"פ שמיעה להתחלת ההדר, הכנס את ה-EAR חזרה ולחץ PLAY. עכשיו ההדר נמצא בזכרון וניתן לבחון אותו, ע"פ הטבלה שבגליון 2, שאחזור עליה עתה למען הנותות ולמען אלה שאין להם את גליון 2. הכתובת מצוינת כאילו העלת לכתובת 23296 ובית הוא מספר הבית בהדר.

בית כתובת הגדרה \ הסבר	15,16 23311 א תוכנית	13,14 23309 התחלה	12,11 23307 אורך	1 עד 10 23297 שם הקובץ	0 23296 סוג
	PROG במקרה אורך ביסיק ללא משתנים	PROG במקרה שורת התחלה. BYTES במקרה כתובת התחלתית	בין 0 ל- 65280 בתים	שם הקובץ הוא בעל 10 תווים	PROGRAM =0 N. ARRAY=1 C. ARRAY=2 BYTES =3

[illegible]

מבצע למניעת הפקעות מחירים - חברים רבים, רבים מאד, התרעמו על כך שמחירי הציוד והתוכנה בארץ גבוהים מאד, פרטים שבמחירים אחרים היו קונים "על בטוח" לא קונים עכשיו, (אפשרות שיש-אי העתקת תוכניות יורדת מיד לנוכח המחירים האסטרונומיים שלהם. הגמאות לא חסר: בעוד שמחיר ספקטרום 128 באנגליה הוא 155 ליש"ט (310 שקל) המחיר בארץ הוא 920 שקל (כל המחירים לגבי הארץ בכתבה זו כוללים מע"מ). מחיר ספקטרום פלוס באנגליה הוא בין 80 ל-130 ליש"ט (בין 160 ל-260 ש"ח), ובארץ הוא מתקרב ל-500 ש"ח. דגם הספקטרום הישן שיצורו הופסק לפני כשנתיים (אפשר עדיין למצוא אותו בחנויות קטנות עקבו הרבה מלאי ולא הוזל, אותו עדיין במחירים בסביבות 100 עד 120 ש"ח), בארץ הוא עדיין נמכר במעל ל-300 שקל, בזמן - כרגע שיש לבמעט כל הזכב מהשבים אנגליה באנגליה ב-50 ליש"ט (100 שקל), ובארץ - יותר מ-300. בעבור קונים התוכנה - בכאן אפשר למצוא מבחר ב"ת בנות הדשית. מחירים של אותם תוכנות באנגליה נעים בין 4 ל-20 שקל. המחירים בישראל מתמיחים ב-50 שקל ונגמרים מעל 100. לטובת בא אפשר לומר שמשחקים ישנים יש מוכרים מוכרים ב-15 שקל. בקומפטרייד המצב שונה לחלוטין. שם עדיין מוכרים את המשחק משנת 1983 - ATIC ATAC, משחק ששיווקו באנגליה הופסק לפני כמו רבע אם יהיה לך מזל תוכל עדיין למצוא אותו שם (הוא יהיה שלך תמורת 2 עד 4 שקל), המחיר בקומפטרייד הוא מעל 50 שקל. בכמו כן הם עדיין מוכרים משחקים לספקטרום 16 שכבר לא קיים 3 שנים, במחיר דומה. מגאזינים הם סיפור דומה - מחיר היריהון ZX COMPUTING באנגליה הוא 95 פי (1.90 שקל) ומחירו בארץ? כן, ניחשת, 9.50 ש"ח. הירחונים YOUR COMPUTER, YOUR SINCLAIR, SINCLAIR USER, CRASH-1 כולם עולים באנגליה פחות מ-2 שקל. בארץ - כמעט 7 שקל. העובדה המעניינת היא שבזמן ששער החליפין לא השתנה, לפי התוכנית הכלכלית, המחירים עלו ביותר מ-60% !!!

המבצע שלנו יכול איתור מחירים מוקצים, יעוץ לקניה חליפית, בארץ או דרך הדואר, מחו"ל. לכן כל מי שחושב שמחיר מסויים מוגזם, יכול לפנות אלינו ונזהיר את שאר החברים מעל דפי האגרתון. דרך אגב, האגרתון נשלח גם לכל הגורמים העוסקים בספקטרום בארץ. אה, כן, כמעט שכחתי, טיפת היעוץ הראשונה: אל תקנו מגאזינים בבאג! כל עוד הם שומרים על המחירים הנוכחיים, כדאי יותר לעשות מנוי ישירות למאגזין, דרך אגב, נשמח מאד לפרסם הנחות ומבצעים בחנויות שונות.

ענין שונה לחלוטין: ישנם רבים בארץ, ובסינקלאב, שנמאס להם לשחק משחקים כל היום, והיו רוצים לעשות משהו רציני עם המחשב. לספקטרום יש המון תוכניות עסקיות, אסמבלרים, מעבדי תמלילים, תוכנות לגרפיקה, למוסיקה, מתכנני משחקים, שפות תיכנות ועוד ועוד; הבעיה היא שתוכנות אלו אינן נמכרות בארץ (קונים מעטים, חוסר בדאיות עסקית), ואם כבר תוכנה מסויימת כן נמכרת היא עולה הון תועפות. אי לכך סינקלאב פותחת במבצע לרישום כל התוכנות הרציניות (כך אנו מגדירים תוכנה שהיא לא משחק). אם יש לך תוכנה רצינית כל שהיא, אנא, אנא, אנא ספר לנו עליה! בגליונות הבאים יופיעו רשימות של תוכנות רציניות ולידן שמות החברים שיש להם אותם (אם אתה לא רוצה ששמך יופיע אנא ציין זאת). כך יהיה קל יותר להשיג תוכנות רציניות.

נוכח החודש באות הסוקר המצטיין הוא (שוב) גיל קומפורטי, שזכה לאחר "מאבק" קשה באילן אלחיאני. הפרס הצנוע (כל מה שסינקלאב יכולה להרשות לעצמה) הוא הארכת חברותו בחודשיים נוספות.

==========

מחשב חדש - סינקלייר ילוקי / דיבון לו

שבועות רבים מסתובבות שמועות על מחשב חדש. לוקי, הוא שמו של מחשב שאמור לצאת באמצע 87'. עדיין לא ברור אם הוא ישווק ע"י אמסטרד, או ע"י חברה אחרת. יתכן שאמסטרד לא ירצו אותו מכיוון שהוא מתחרה במחשבים שלהם. המחיר יהיה, לדעתינו, 200 עד 250 ליש"ט, והמחשב יריץ את התוכניות של ספקטרום 48 ואולי גם של ספקטרום 128. יהיה לו מעבד Z80H שיחליף את ה-Z80A או ה-Z80B במחשבים הנוכחיים. המעבד יריץ במהירות שעון של 7 מ"הץ (במקום 3.5 מה"ץ) ויהיה לו, בנוסף לאפשרות להריץ תוכניות של Z80A במהירות כפולה, גם תוספות כגון מערכת אינטרפט משוכללת מאד. כשהמחשב יריץ תוכניות שיועדו במקורן לספקטרום הישן, הוא יאיט למהירות המתאימה.

צליל - סינקלייר מתכננת ג'וק צליל מיוחד, רק בשביל לוקי. הוא יפיק כמעט כל צליל שתרצה, צלילים שטרם נשמעו בעולם, אולי רק על האמיגה. למחשב יהיו יציאות לסטריאו או לאוזניות ווקמן, וגם חיבור זכוכית שיאפשר למשתמש לשלוט דרך המחשב בסינטסייזרים ובציוד אלקטרומוסיקלי.

גרפיקה - המחשב החדש מצוייד בשבב גרפיקה שנקרא רסטרטופ, שתוכנן במיוחד בשבילו, הוא יחסוך מהיצ"מ את רוב הזמן שהוא מבזבז בהתעסקות ביצור תמונת המסך, כך שהוא ימהיר כל תוכנית בצורה ניכרת. למחשב יהיו שלושה מודים - 1. רזולוציית מסך של 512 X 212 (פי 2.2 מהרגיל), 256-1 צבעים, 2. רזולוציית מסך של 256 X 212 (קצת יותר מהרגיל) 1-16 צבעים, 3. רזולוצית מסך של 256 X 212, 64 צבעים, 1-4 ספרייטים. המחשב הגרפיקה תוכל להיות כלכך מהירה ומושלמת, שהתוכנית תצטרך לאפשר לתמונה להשלח למסך לפני שהיא נמחקת ומפנה את עצמה כדי להאיט את מקומה לתמונה הבאה. שבב הרסטרטופ יהיה גם זה שישלוט בעצם אור שיהיה אפשר לחברו למחשב כסטנדרט, והוא יאפשר למשתמש לגעת ישירות במסך (בעזרת העט) ולהצביע על הדבר שהוא רוצה.

קלט/פלט - למחשב יהיה חיבור ממשיך לכל הפינים של המעבד, חיבור למוניטור RGB, לטלוויזיה, כולל "אמיתי" (5.25 או 3.5 אינטש), ממשק RS232 למדפסת, חיבור לשני ג'ויסטיקים, לעט-אור, לרשת מחשבים, לטייפ היצוני (יתכן שבמקום חיבור זה יהיה טייפ פנימי סטייל אמסטרד), חיבורי מידי IN, OUT, THRU-1, כניסה לסטריאו, יציאה לאוזניות ווקמן, תהיה גם כניסת GENLOCK שיעביר למחשב תמונות ממכשיר וידאו. יהיה אפשר לחבר בנוסף לאבזרים הסטנדרטיים גם מודם משוכלל, מקלדת מוסיקלית, כולל אופטי (ב-200M. 1M = 1024K), עכבר ועוד ועוד. ללוקי תהיה כמובן מקלדת "אמיתית" לא כמו של ספקטרום 128.

בייסיק - הבייסיק הפנימי הוא פיתוח של סופרבייסיק של GL ענתשב אחד הגרסאות הטובות בעולם של שפה זו. אי אפשר יהיה לכתוב תוכניות בזד-אקס בייסיק (הגירסה של הספקטרומים הישנים) למרות שהוא יהיה קיים בזיכרון כדי שתוכניות (ישנות) שמשתמשות בו יוכלו לרוץ ללא בעיות.

זכרון - כבל הנראה הזכרון הסטנדרטי יהיה 128K שלא נראה מספיק כיוון שמחצית מזכרון זה לקוח ע"י מערכות הגרפיקה והצליל. נקווה שסינקלייר תכים ותכלול לפחות 0.5M (שהם 512K). אפשרות אחרת היא שכל התוכניות שיכתבו במיוחד למחשב זה יהיו על כרטיס ROM (בגודל כרטיס אשראי) שיכנס דרך חריץ למחשב ויספק עד 1M של תוכנית, דבר המאפשר זמן העלאה של 0 שניות (העלאה מידית), וגם הגנה טובה מאד שרק המבינים באלקטרוניקה יוכלו לפצחה, עד כמובן, שיומצא מכשיר העתקה.

סיכום - מחשב מעולה שאמור לנפץ לרסיסים את שוק ה-ST (שעולה כפליים ממנו) בתחום מחשבים ביתים המעולים, ואף לחדור לשוק המחשבים העסקיים השייך בנתיים למקינטוש ולמחשבי ה-PC, בתנאי, כמובן, שיהיה מצוייד בתוכנה מתאימה.

מדור קומודור את אפל ושות' / מאת גיל קומפורטי וברק פוטל

עלילות CBM בממשכים - גיל קומפורטי (הוא מבקש "לא לצנזר, לא להוסיף קשרים מיותרים ובדיחות זפוקות". כאילו שלא ידענו.):

בגילה מעורפל ואפלולי של יום שישי ה-13 שייך להנאתו קומודור גונינר במורד רחוב באג כשהוא משאיר אחריו עקבות מרובעות. האורה היתה קודרת, פה ושם נדלקה איזה מנורת רחוב ואילה כוכב שמאדים את השמיים. כמה אמסטראדים ישבו בחוץ על כוס קפה ודנו בענינים שברומו של עולם, לפתע CAESAR התחול השחור יצל יצלה שפלהה את האויר והדרה לעצמותיו של הקומודור המסכן והסר האונים. משהביט סביבו ראה שהמון גיוקים אופפים אותו ונמרחקו מה שמצא את עצתה הבואשת של וילמה: "הרברט, ביא הביתה, כבר מאוחר". הקומודור הקטן הזל מהרגיש שהפהד הזדר לכל גופו ביחוד שראה את CAULDRON הגה במעגלים סביב הזרה וצוחה ברחות מהרישות אזנו. בדיוק בדגע הזא מתאים ד"ר ענקין לבנות את בזרהו של גיבורנו... מה יקרה לו? האם הרברט ישוב לביתו ומו, מי הזה בעל היד הענקית??? כל זאת בפרק הבא.

ועכשיו לענין קצת יותר רציני - השוואה "אובייקטיבית" בין הטייפ של ספקטרום לטייפ של קומודור ובין המיקרודרייב של ספקטרום לכונן של קומודור. מאת, מי אם לא, ברק פוטל!

כולכם בודאי תושבים שאמצעי אחסנת הנתונים של ספקטרום הם גרועים ופרמטיבים יחסית למחשבים אחרים, שכן עברו 4 שנים ושלושה חודשים מאז הוציאו את הספקטרום לשוק. ובכן, אוכית לכם שאתם טועים: למי מכם שיש גישה לקומודור (אצל "חברים" וכו') יודע בודאי את הסירבול הכרוך בהעלאה מטייפ ואת הדקות היקרות המתבזבזות בזמן העלאה מכונן. אחסון הרבה מאמץ וסבל מיותר מעריכת טבלה לקוראים:

ספקטרום	קומודור
* הטייפ נשלט ע"י המפעיל	* הטייפ נשלט ע"י המחשב
* לספקטרום ניתן להבר עייפ רגיל שנמצא בין כה וכה בבית	* לקומודור צריכים להשקיע עשרות דולארים נוסף על מחיר המחשב כדי להגות את הטייפ המיוחד שאינו אמין ומתקלקל אחרי זמן קצר
* לטייפ של ספקטרום יש רמקול דבר המאפשר מציאת תוכניות בקלות על קסטה שמכילה עשרות תוכניות שונות	* לטייפ של קומודור אין רמקול ולכן אי אפשר למצוא תוכניות בקלות (המאלתרים תפסו שיבה: הם מעבירים את הקסטה לטייפ אחר ומזרה לטייפ של המחשב ועוד פעם לכ' אחר ושוב כעב לטייפ של המחשב ומזרה ל...)
* זמן העלאה ממוצע של 2 דקות בטורבו ועד 5 דקות בהעלאה רגילה שהיא במהירות 1500 באוד, כל זה בתוכנית שאורכה 48K מלאים	* זמן העלאה מכסימלי של 5 דקות בגלל האיטיות של הטייפ שפועל במהירות של 300 באוד בלבד לוכוותה של שיטת הטורבו אפשר לומר שהיא הצליחה להגיעה הטורבו של ספקטרום
* כונן שמעלה תוכניות במקסימום 15 שניות	* כונן שמעלה תוכניות במהירות של 2 דקות ומעלה
* כונן שעולה בסביבות ה-$300 כולל ממשק המאפשר גם חיבור של רשת מחשבים RS232-1	* כונן שעולה בסביבות ה-$600 - יותר מהמחשב

סיכום: הכונן של ספקטרום הרבה יותר יעיל ונוח לשימוש מזה של הקומודור.

דיבון לו / OCP של ART STUDIO

כולם יודעים שזוהי תוכנית הגרפיקה והציור הטובה ביותר שיש למחשב היקר שלנו, אבל מה בדיוק יש בה? על שאלה זו אנסה לענות בכתבה זו, אך קודם כל ברצוני להודות להברים שכתבו סקירות על תוכנה זו. לא פירסמנו אותם כי חשבו שכתבה מורחבת תהיה טובה יותר מסקירות.

ניתן לציור בתוכנית הזו בעזרת המקלדת, ג'ויסטיק או עכבר. בכל אופן לאחר שאתה משתמש באחד משני האחרונים, לא תצטרך לגעת במקלדת מעבר לפקודה "LOAD". התוכנית נשלטת בצורה מוחלטת ע"י תפריטים.

ציור ביד חופשית - ניתן לציור בהגדלה של 2X, 4X או 8X על חלק מהמסך כאשר אתה זז לחלק אחר של המסך על ידי הזזת העכבר. אתה יכול לבחור בהגדלה עם או בלי על הכפתור של הג'ויסטיק או העכבר. בציור עצמו אתה יכול GRID, ו"א הפרדה ברורה בין הפיקסלים ע"י קו. בציור עצמו אתה יכול למחוק, לציור או אפקט OVER. המחשב מציור רק כאשר אתה לוחץ על הכפתור, עם או בלי הזזה, אם אתה לא לוחץ אז המחשב רק זז בלי לשנות את המסך.

הדפסה - הדפסה למדפסת 2X (או תואמת) או למדפסת גדולה שלה יש את האופציות הבאות: גורל בין רגיל (X1) לפי 5 (X5) גם לרוחב וגם לאורך הציור, אפשרות לבחירות שונות של ההדפסה (במדפסת שחורה) בהתאם לצבעים, צפיפות רגילה או כפולה, הדפסה על הצד ועוד.

שיפול בקבצים - טייפ או מיקרודרייב, שמירה, העלאה, בדיקה (VERIFY), ואופציה מיוחדת לעירבוב תמונות - MERGE.

צבעים - התוכנית מאפשרת שימוש בכל הצבעים שיש לספקטרום כולל המסגרת וגם הבהוב ובהירות.

ציור - בעט (מתוך מבחר של 16 עטים), פחית צבע (מתוך מבחר של 2), מברשת (מבחר של 16). ישנה גם אופציה לשנות מברשות להתאים אותם לצרכים לספציפיים שלך. אופציה נוספת מאפשרת לפחות עם אחד מתאבירים הללו.

פקודות כלליות - למחוק את המסך, לראות את כולו ללא הפרעה של שתי השורות העליונות וגם לשים GRID: משבצות צבעוניות שיכולות להיות בגודל של 8 X 8 או 16 X 16 פיקסלים.

ביטול - זוהי פקודה שימושית ביותר, זוהי תוכנית הציור היחידה שיש לה את הפקודה הזו. היא מאפשרת להתחרט ולבטל את הפעולה האחרונה שבשית.

חלונות - אתה יכול להגדיר כל חלק מלבני על המסך כחלון. אחר כך אתה יכול לבצע עליו פעולות כגון - הפיכתו (INVERSE), גילגולו (ב-90, 180 או 270 מעלות), לבצע בו אבחנה (לאורך או לרוחב), לחשיף או להגדיל את החלון (אם אפשרות למחוק את החלון המקורי), להזיז או להעתיק אותו למקום אחר על המסך ועוד.

צבעיה - יש שתי אפשרויות: מילוי מלא (כמו רוב תוכניות הציור) או מילוי בצורת מסוימת (ישנם 32 כאלה צורות הניתנות לשינוי).

שבעם - ניתן לכתוב משמאל לימין או מלמעלה למטה, ברוחב ו/או אורך של פי 1, 2 או 3 מהרגיל, אופציה לאותיות עבות (BOLD), כתיבה עם אותיות שנוכבות על הצד, וישנה אפילו אפשרות לשנות את צורת האותיות.

צורות - נקודות, קווים, קו שבור, מלבן, משולש, עיגול, שמש. את כל הצורות ניתן לציור בשיטת ELASTIC, דרך שאתה מקבל צורה בסיסית, שם אותה היכן שאתה רוצה על המסך, מגדיל/ מקטין אותה ומשנה את צורתה עד שאתה מרוצה, ואז קובע אותה במקומה.

==========

המיקרודרייב וממשק האינטרפייס 1 / עודד גונדה

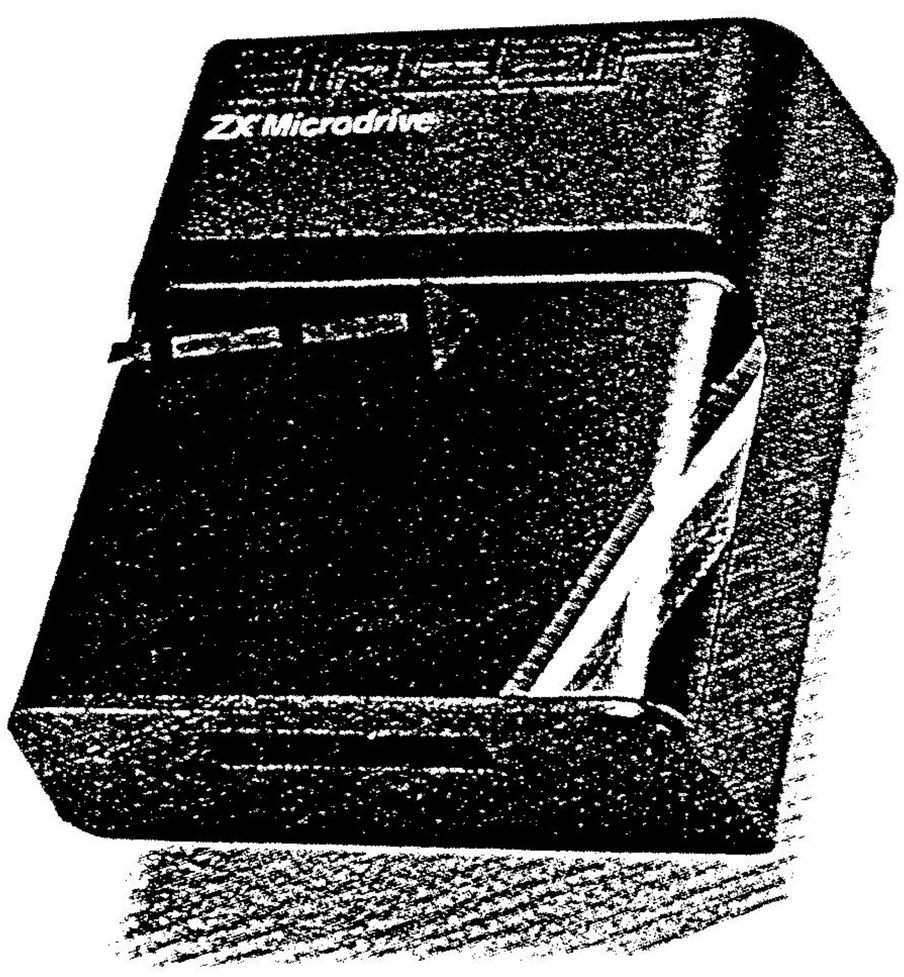
למי שלא ידע עד עכשיו מהו המיקרודרייב אז: המיקרודרייב הוא הכונן "הזעיר" של הספקטרום והוא יוצר ע"י חברת סינקלייר. כדי לחבר את הכונן הנך צריך ממשק שמתלבש על המחשב באופן קבוע ושמו: ZX INTERFACE 1. בממשק ישנו שקע של RS232 שמאפשר להתחבר לציוד ההפי נוסף (כגון מדפסות, גדולות) ושני שקעים המאפשרים חיבור של עד 64 ספקטרומים או QL'ים ברשת. בנוסף לכך מרחיב האינטרפייס את הבייסיק בפקודות לניהול הציוד הנוסף, ערוצי תקשורת ופקודות כלליות.

לכונן יש דיסקטים (עירים (דיסקונים-MD CARTRIGES), המתאימים לגודלו (8.5 ס"מ X 7.5 ס"מ וגובה 4.5 ס"מ). על כל דיסקון אפשר לאכסן בסביבות 90K. הדיסקון בנוי כמו קסטה: מסרט מגנטי צר באורך כ-30 מ' ומגולגל בתוך קופסת פלסטיק בגודל של 3 סמ' X 4 סמ'.

הפקודות לתפעול הכונן הם LOAD, SAVE, MERGE, VERIFY-1 שפועלים בדומה לפעולתם על טייפ, נוסף על כך CAT מציג את קטלוג הדיסקון (התוכניות והקבצים שמוקלטים), ERASE מוחק תוכניות, FORMAT מפרמט דיסקט, ג"א מוחק אותו ומכין אותו לפעולה והפקודות MOVE, # CLOSE, # LIST, # INPUT, # PRINT, # OPEN, # CAT לטיפול בקבצים. בנוסף לכך יש פקודות לטיפול ברשת המחשבים (ZX NET) ובשקע ה-RS232, וגם פקודות כלליות כמו # CLS שמקביל לפקודות:

BORDER 7: PAPER 7: INK 0: BRIGHT 0: FLASH 0:INVERSE 0:OVER 0:CLS

עם הכונן מקבלים ספר הדרכה, דיסקון הדגמה, כבל לחיבור האינטרפייס והכונן וכבל לחיבור ברשת. עם קונים את הכונן ביחד אם האינטרפייס מקבלים 4 דיסקונים "חינם" שמכילים: 1. דיסקון עם תוכניות הדגמה, 2. דיסקון ריק, 3.דיסקון עם מעבד התמלילים האנגלי TASWORD 2 ובסיס הנתונים האנגלי MASTERFILE, 4. דיסקון עם GAME DESIGNER והמשחק ANT ATTACK. הסרונות: מחיר כל דיסקון בארץ הוא 11 ש"ח (באנגליה 1.85 ליש"ט, 3.70 ש"ח) ונכנס עליו די מעט (90K), הדיסקנים עלולים להתקלקל (זה קרה לי) ולכן רצוי לעשות גיבוי.



ע ק י ר ו ת מ ש ח ק י ם . . . ע ק י ר ו ת מ ש ח ק י ם . . .

ציונים: כשאתה כותב אז קורא סקירה, התייחס לציונים הבאים:

0% עד 20% : השטרופלי.
21% עד 40% : לא מצליח כנעצם את האטרויות הגלומות במרשם. סגנון '83.
41% עד 60% : לא משהו מיוחד. בינוני לגמרי.
61% עד 75% : בסדר. היה אפשר יותר טוב.
76% עד 90% : משחק טוב מאד עד מצוילה. בהחלט אפשר להתגאות במשחק.
91% עד 100%: קשה להאמין שהספקטרום שלי הוא שנריץ את המשחק הזה!

בגיליון הבא נשתנה ש נת הציונים, שיבוא הציונים עדיין יהיה באחוזים, אך הקטגוריות יהיו: אפקטים גרפיקה, צליל וכו'), משחק (עניין, המורכב), מקוריות (האם המשחק הוא עוד היקוי של שפגש ודיבים. כל הציונים ב מתבקשים כמה ציונים ציפ הקטגוריות החדשות. בהתאמות לו אני לוקח ב חלות. אבל הציונים ב גאי לו לא, אבל וחד לא אלה ולא ולכן קשה ב. אמור לו הרשם ב סקירים אחרים. הוה ב'אמרפסת העורך'.

^^^

15

COMMANDO / ELITE

גיל: המשחק מהווה פריצת דרך עבור החברה שהשתפרה מאד לאחרונה וגם לגבי סוג המשחקים, שנחשבים למשחקי פעולה מתוחכמים, המתמזגים בצורה יפה עם הז'רם העכשווי. בדומה לסרט אתה מגלם את דמותו של פרא אחד, המנסה לנטרל את כל כוחות ההגנה כדי להגיע ליעדו. החסרון העיקרי במשחק הוא שאתה נושא מעט כלי נשק: מכונת יריה M-60 ושישה רימוני יד. אך, כאמור, לכל דבר יש יתרון מסוים, והוא שמכונת היריה שלך נטענת לבד, כלומר ניתן להשתמש בה בצורה אין סופית, ורימונים ניתן למצוא במעט בכל מקום. יתרון הרימונים מבוסס על כך, שיש לך אפשרות לפוצץ שניים עד ארבעה חיילים במכה אחת, כאשר הם צפופים. הגרפיקה טובה ומשתפרת מסקטור אחד למשנהו, והספרייטים נעים בצורה חלקה. אויבים יש בשפע, והם מתיחסים אל גבורנו בצורה הדדית: הם גם מטילים עליו רימונים, יורים בו, קופצים עליו מהצצים, מגיחים במפתיע מתוך פתחי בתים נטושים, מסתתרים בתוך בונקרים ומחילות תת-קרקעיות מוכנים להשיל מארב. מלבד אלה יש גם אופנועים ומשאיות, שמתוכן גם מסתערים במפתיע על גבורנו קבוצות חיילים. בנוסף לכך יש בין תותחים, היורים רימונים - תותחים אלו ממוקמים בדרך כלל לפני שערים. בנוסף לכך יש גם כמה חיילים המסתובבים עם R.P.G על כתפיהם ויורים טילים. גבורנו חייב להתגונן ולהשמר מכל אלו, כאשר יש לו רק המש פסילות, והסגולה לעמוד מאחורי סלעים וערמות של שקי חול המהווים בונקרים ולהפגיז את האויר בשיטתיות. כאשר גבורנו בתנועה המסך מסקריל (SCROLL) ואין לו אפשרות לחזור לאחור, לאחר שהלך כברת דרך. האויב האנושי מתחלק לשלש קטגוריות: חיילים שכדור בודד מחסל אותם, חיילים שכמה כדורים מהסלים אותם וחיילים שרק בעזרת רימון ניתן להסלם. במרבית הסקטורים יש שני סוגי שערים: סוג אחד עשוי מאבן, עליו עוברים אופנוע וחייל המשליך רימונים לכל עבר; וסוג שני הנפתח לאחר שגבורנו עובר שלב מסוים באותו מסך, ואז מגיחים מתוכו עשרות חיילים, שאותם צריך להרוג בשיטתיות ולא - הם מתפרסים לכל הכיוונים, וגיבורנו יהפך לז"ל כאשר עוברים את השער מהסוג השני (הקשה יותר) מגיעים להתחלת סקטור חדש. לפי דעתי המשחק אדיר, ואין פלא, שקיבל ציונים כה גבוהים בחוברות הבריטיות - * * * * * .

גרפיקה	87%
צליל	45%
ענין	87%
התמדה	88%
סיכום	89%

אילו א.: קומנדו היינו אחד המשחקים היפים ששחקתי, אם לא היפה שבהם. במשחק זה אתה, ארנולד שוורצנגר, העטוי מדי קרב מכף רגל ועד ראש, היוצא להציל את בתו / חברתו, אשר נחטפה ומוחזקת במבצר עמוס חיילי אויב. אלה מתבצרים בתוך בונקרים ועמדות ירי. לך יש רובה ושכל ואלו בשילוב נכון, יביאוך למטרתך. בדרכך אתה עובר ברקע נהרך של מבנים, בונגלוס, בונקרים, הרוחשים סכנות ומוות, שברושו פסילה. אחרי שעברת כברת דרך גדולה, אתה מגיע לגשר, שעליו מובילים אספקה ותחמושת בנגדך ואילו ידך קצרה מלהושיב. עברת גם את זה ? והנה... צומד מולך שבר אשר ממנו פוצים לא מעט מחיילי האויב, אשר מטרתם לדחוק אותך לים. כאן עליך להטיל רימונים, כדורע חיטה, אלו, כמובן, מפוצצים את הגשר. האויב, ואחרי שאלה נהרגו, אתה ממשיך לעבר השער הבא, שהוא השלב השני. חובה גם כן לאמר ולהזכיר שבדרך אתה יכול לקחת תחמושת (בצורת קופסאות). לסיכום: משחק יפה בעל רמה טובה, המתאימה לציפיות שלי, ושלך ???

גיל: השם הרך של המשחק בא כדי לבלבל את האויב. שלא יהיה לכם אשליות, מדובר פה בענינים אפלים - חיסול חשבונות של נינג'ה. אתה מגלם את דמותו של הנינג'ה צמא הדם המתואר כדמות שלילית ביותר: מדים שחורים, מסיכה המשאירה חריר רק לעיניים, חגורה ואשפת חיצים על הגב. הנינג'ה נשכר ע"י הממשלה ומשרתו היא למצא פצצה ודיסק - שבו רשומים שמות הכושלים שעליו ללכוד, ולשים פעמיו אל המסוק, שממתין לו. הוא נשלח במשימתו כשהוא מצויד רק בכוכב יפני, בהמשך עליו למצוא עוד כלי נשק כגון: אבנים, סכינים, רימונים ועוד. הוא קופץ מסירת מבוע לתוך הים והולך לשובר הגלים, מטפס עליו ומגיע למקום יעדו, שם מקדם אותו בברכה כלב חביב ונהמד התושף שיניו ורודף אחרי גבורנו בעקביות. לאחר מספר מסכים מקבל אותו בחביבות ראויה לציון שומר הבוצע ויורה באקדחו לכל עבר, הכל בכדי להנעים את שהותו של הנינג'ה וליצור קבלת פנים לבבית. גבורנו מסוגל להכניס אגרופים, לבעוט, לקפץ לשפס ולרדת בסולמות, למצוא כלי נשק, ולזרקם בחביבות על מכניסי האורחים. ישנו שתי קרונות המובילות את גבורנו אל הדיסק והפצצה. ישנה כמובן מגבלת זמן וכן יש לגיבורנו מד כוח אך אם הוא עומד במקומו ללא תנועה מד הכוח מתמלא. השבר שגיבורנו מקבל מתבטא במציאת הדיסק והפצצה שנותנים את מירב הנקודות, חיסול האויבים וכמובן בריחתו של הנינג'ה בעזרת המסוק שמקנה את מספר הנקודות הרב ביותר כולל נקודות הבונוס. מספר המסכים שבמשחק עולה על 200.

גרפיקה	: 87%
צליל	: 52%
ענין	: 87%
התמדה	: 90%
סיכום	: 90%

הגרפיקה במשחק מבריקה וריאליסטית. המשחק קל מאוד ויש תשע דרגות קושי לסיכום - משחק טוב מבית יוצר טוב

אילן א.: לוחמי הנינג'ה הגיעו גם אלינו! ללא ספק, זהו אחד המשחקים היפים, שראיתי מעודי במחשב כלשהוא. במשחק זה אתה מגלם את דמותו של לוחם נינג'ה מוסמך (ע"י משרד הפנים), המשרת את מדינתו, אשר מטרתו להפש וכמצוא תוך זמן מוקצב ואנרגיה מוגבלת דיסק, שעליו מוצפן צופן להפש וכמצוא תוך זמן מוקצב ואנרגיה מוגבלת דיסק, אשר חסוי השוב מאוד לבטחון. בדרך אתה מוטרד מכלבים ומבני אדם, אשר מתקיפים אותך ללא הרף. בדרך אתה מוצא כלי נשק כגון:סכינים, כוכביות רימונים ואבנים. כמו כן התנועה של הדמות יפה מאוד ותואמת לתנועת לוחם נינג'ה אמיתי. במהלך סיוריך אתה מגיע לרכבות תחתיות,ולבסוף גם למסוק, שאליו אתה יכול להכנס רק עם הדיסק. כעקרון זהו משחק יפה מאד רק חבל, שהוא קצת קשה, וכן שמקום הדיסק קבוע, ! יש באפשרותך ללמד את הדרך אליו.

GREEN BERET / IMAGINE

ברק: זהו משחק חמוד כדוגמת ה-"FALL GUY" (למי שזוכר). במשחק אתה צריך להציל שבויים משבי הרוסים (אתה "מאצ'ו" כמו רמבו). יש לך אביזרי נשק שונים כגון: סכין, רובה ומרגמה. יש שם כל מיני אנשים: אנשים שקופצים, אנשים שיורים, אנשים עם מרגמות, אנשים שהם מפקדים שהריגה שלהם נותנת לך כל מיני סוגי נשק, כמו כן יש גם כלבים צנחנים ומסוקים לפי דעתי זהו משחק פעולה יפה מאד ושהשקיעו בו הרבה, אם יש בידיך אפשרות להשיגו - עשה זאת במהירות! מומלץ לפעלתנים שביניכם.

גרפיקה	84%
צליל	75%
עניין	82%
התמדה	91%
סיכום	86%

גיל: עוד משחק אדיר מקבוצת משחקי הווידאו המעולה - KONAMI. הפעם של המשחק דומה לעימודו של RAMBO והוא במובן מסוים, כאשר אתה הוא איש קומנדו אשר מנסה לקיים מלחמה של יחיד נגד אומה שלמה. אך כפי שלמדנו מזה שנים רבות, יש דומה ויש שונה ההבדל עומד על כך ש - GREEN BERET עולה על COMMANDO וניתן לומר אפילו שהוא מכפיל את RAMBO. האתגר במשחק עצום ואם הגעת לדרגות הגבוהות אז קל להתמיד בו. הגרפיקה גדולה ומפורטת ביותר אך הסרים בה ושם גוונים בצע. שטח ההתקדמות של הדמות בה אתה שולט נע מימין לשמאל ולא כמו ב - COMMANDO ו-RAMBO בהם הדמות נעה מלמטה למעלה. בתור אפסנאי תפוחי אדמה גיבורנו נראה לא רע אך בתור חייל מיחידת קומנדו ספק אם יש לו עתיד: מכנסיים רחבות, כומתה מוזרה וכלל לא ירוקה, נעלי בית ופרצוף מעורר רחמים. אך הניל משתה אותה בגדול הוא מצויד בסכין ומפעם לפעם מזדמנים לידיו כמה רימונים, להביורים ושילי כתף. האויבים האנושיים, שמנסים להרגו מתחלקים לשלש קטגוריות: חלקם מהירים מאד והם לרב יורי הכדורים, חלק בעלי מהירות בערך כמוך, וחלקם איטיים. כל היתקלות פיסית באחד האויבים - שהם אף נבדלים זה מזה במראם החיצוני - גורמת למוות ועבור לבן אופף את גבורנו ומאבק את האוויר. דמותך מסוגלת להפיק כמה הנועות בינתם לעלות ולרדת בסולמות, לירות בעמידה ולירות בשכיבה על הקרקע ולקפוץ לגובה ולמרחק. משחק גדול במלוא מובן המילה.

עומר: אתה הוא חייל קומנדו, שמטרתו לחלץ מספר שבויים. כנראה, ש - IMAGINE החליטה לתת לאנשים לשבר את הראש! המשחק קקשהה ! בתחילה עליך לעבור גשר וכיס טילים, שגולך באים חיליי אויב מכל עבר. המשחק רב מסכים ודומה בעיקרונו לקומנדו, אבל הגרפיקה יותר עובה מזי של קומנדו (המבט צל המסך הוא מהבד). לדעתי המשחק טוב אבל עלול להרגיז רבים בגלל הקושי הרב, שבו.

THE CAVES OF DOOM / MASTERTRONIC

ברק:
מבט ראשון: צל המשחק גורם לך לבחון את המחשב, אבל אם שמיכה לך הבדבוה ...ר אולי הנשיך אשתך ותעשה את שבמך אבלו לי בחנה (כל זאת בדוגמי - ש"ש לך עבלות, כמובן...). מטרת המשחק היא לאסוף מעלי עסבתה המעו מתחת לאדמה (בגהינום) בדרך אתה עובר (במהירות גבוהה ביותר) דרך קרחונים, בתים, ועוד כל מיני "עיבמים". למשחק זה יש דימיון רב לכל משחקי ה-'ARCADE ADVENTURE' בכך שאתה משתמש באכתהות מעבע מסוים לכתיחת דלת מאותו צבע. אולם חסרונו הגדול ביותר של המשחק הוא הקושי של המשחק, (הרוב בגלל המהירות הגדולה מדי!) לכן חשבו המתכנתים על דרך מקורית והפתרון שלהם היה יצירת "SCREEN EDITOR" דבר זה מראה לך את כל המסכים וכך אתה יכול לראות את תוא הזרך לכל מקום ומקום במשחק. ס"ה זהו משחק משעמם סביר.

גרפיקה	38%
צליל	59%
עניין	90%
התמדה	85%
סיכום	70%

THE WAY OF THE TIGER / GREMLIN GRAPHICS

אילו א.ז. משחק קראטה חדש המורכב מ - 3 חלקים שונים, אתה מגלם את דמותו של לוחם נינג'ה הנלחם עם שכירי חרב, שנשלחו מטעם לשכת מלאך המוות, שהוא על 3 איזור מלוים. אתה לוחם הצדק, שנלחם בדל החיילים בודל בעל המעמד הלב. יש לציין, שהמציאות ובות מאד מלבד הקפיצה באויר, הדומה מאד ל - INTERNATIONAL KARATE, ואם לגבי החלק הראשון, בחלק השני אתה המוש במקל ובחרב צל גשר עץ, גם שם הלחימה איטית קלה, גרפיקת הרקע נחדרת ונראית מבוהלת למדי (דגים, עצים ובוך מרחוב), בחלק השלישי אתה המוש בחרב, אולם הפעם אתה לא על גשר ולא במקדש בודהן, אלא ליד ארמון השליט, גם כאן הגשימה לא הגה בלד ובקל והשלמת הגשימה לא הגיעה בכלל, הפגם היחיד בלאמלק הוא מהלוצה עקר וגם שר הגרפיקה : 80%
גם הקפיצות, לא ב משחק בתגל, אם בכל : 60%
לא יותר מזה. התאקה : 80%
פיצוב : 34%

גיל: בני שמשתבע משמו של המשחק,
הוא עוסק כמובן בלחימה פיסית של נינג'ות ונלחם נלחמת יחיד נגד יצורים שונים ומשונים: חלקם אנושיים וחלקם מוזר, המשחק מתחלק לשלושה חלקים כאשר כל חלק עולה בהצלאה נפרדת. החלק הראשון כולל בתוכו שמונה יריבים שלא נושאים עימם כלי נשק, ביניהם ניתן למצוא נינג'ות, גובליבים שהם מין שדונים קטנים, חדי קרן מפלצתיים, רוחות ולבסוף הענק שתוך כדי הליכתו הוא מרעיד את האדמה. הלחימה במחלק הראשון נעשית על פני ארץ מדברית רחבת ידיים מוקפת הרים ומאופיינת בפסלים שונים, בהריסות, עתיקות, מקדשים וחלק גדול מן הבומה. גיבורינו יכול להלך בארץ השוממת והיפה למראה מבלי שיצור אחד יתקוף אותו, אך הדבר לא מביא שום סיפוק כי המראות לרוב חוזרים על עצמם, אך גם זאת לאחר שהלכת בברת דרך די גדולה. גיבורנו מסוגל לבצע 16 תנועות בינהם בעיטות, אגרופים גבוהים ונמוכים, התכופפויות וקפיצות למיניהן. בחלק השני משתתפים ארבעה אויבים הנלחמים בעזרת מקלות בינהם כהן נקן ונמוך, מין שלד מהלך ונינג'ות. הלחימה מתבצעת על גשר מתחת לנהר. הנוף האחורי מפותח ביותר: בנהר שטים ברווזים שונים וציפורים עפות מעליו, ישנם הגיב המקפצים מהמים ובילי עץ השטים במורד הנהר. בחלק השלישי והאחרון כלולים ארבעה לוחמים הנושאים חרבות. גם כאן הנוף האחורי מפותח ביותר, כאשר ארמון ישן עומד מאחור, ענני שטים בשמים, מפעם לפעם עובר ינשוף ונח לעיתים על בול עץ כאשר הוא מסובב את ראשו במהירות מפליאה. לעיתים קרובות עוברים גם נתיני המלך כאשר הם נושאים את מלכם במתקן מיוחד, השלית רק עם מרוצה כאשר הוא מנגב את זיעתו מפעם לפעם. הגרפיקה הוא בין הטובות שראיתי על הספקטרום. התנועות של הדמויות גם ברקע וגם לפני: ריאליסטיות והתנועה חלקה. המשחק בכלל אתגר גדול אך רק חבל שהשלב במשחק הוא מינימלי. ובכל זאת!

בקיצור, ברור לגמרי בינגון המקראטה הוא אחד הטובים הגרפיקה של המשחק על פני המשחקים אחרים הוא הגרפיקה החלקה והיפהפיה בעתי הטובה ביותר שאפשר ליצור לספקטרום) המשחק מחולק לשלושה חלקים: בחלק הראשון גיבורנו איש הנינג'ה נלחם באומנות הקרב הבתיקה (קראטה) בתוך מדבר צחיח. בחלק השני אותו איש נינג'ה נלחם עם כוח ברזל גדול על גשר עץ שנמצא על נהר, כשהמשרה להפיל את אויבך לנהר. בחלק השלישי אתה נלחם גם חרב באויב בתוך ארץ השמש העולה ויפון עם כל מיני רוחות ושדים. לדיבום ותו משחק יבה מאד אך משעמם מאד לאחר מספר רקות משחק.

SAMANTHA FOX STRIP POKER / MARTECH

אילן: משחק גדול! רק כך אני יכול להגדיר את ה - STRIP POKER החדש. משרתך היא להפשיט את סמנתה שותפתך למשחק. איך עושים את זה? התשובה פשוטה למדי, כל שעליך לעשות הוא להרוויח לה כמה שיותר כסף וכך אם תשאר דלת אמצעים, בשמחה תסכים להעניק לך את אוצרי החשק ההביבים עלינו מכל. הגרפיקה אדירה והתנוחות בהן היא מציגה את מה שיש לה מגרות מאד (לא שאני סוטה). בתמונה הראשונה אתה רואה אישה המושה בכל הציוד הכבד בכדי להפות על . . . שלה, אולם אחר כך היא מתחילה להיות יותר ויותר ערומה עד לרגע הגדול. אולם משימה זו לא כל כך קלה למעשה היא קשה מאד מכיון שלסמנתה אין הרבה אומץ להמר על סכומים גדולים וכן יש לה מזל יותר משכל, כמו שאמרו הגיל. את הצליל עשו ב- WHAM ביבת הנגינה.

גרפיקה	94%
צליל	83%
עניין	82%
התמדה	84%
סיכום	86%

גיל: סוף - סוף נמצאה לנו הפתעה מחברת שהתחילה להשתפר בזמן האחרון ביחוד בנושא הגרפיקה המהממת. המשחק שונה מפוקר רגיל, זוהי גרסה של פוקר רמזים: כלומר - סמנתה לא יכולה לראות את חלק מהקלפים שברשותי אני לא מסוגל לראות חלק מהקלפים שברשותה. או בקיצור: אני לא יכול לראות לה והיא לא יכולה לראות לי. מלבד העובדה, ששני הקלפים הראשונים והקלף האחרון נסתרים יש לכל אחד מהמשתתפים ברל תור שבעה קלפים שבאים אחד אחרי השני בהדרגה ובהבדלי זמן שונים ולא מחולקים בפעם אחת: כלומר - אחרי כל קלף, שקבלת אתה שוקל מה לעשות עמו. סמנתה מתפשטת בשישה שלבים - (מי שרוצה ברוט מפורט של כל שלב ושלב שישלח לי מכתב אישי, משום שאני לא רוצה שיצנזרו לי את הקטע). חבל, שסמנתה לא מתפשטת באנימציה אלא בהצגת תמונות דיגיטליות, כן גם לא רואים אותה בצורה מוחשית בזמן המשחק עצמו אלא רק בהפסקות בין תור אחד למשנהו. במשחק לא ניתן לשנות את סכומי ההתערבות וכן גם לא ניתן להחליף קלפים מסוימים באחרים, אך הדבר לא מקשה על המשחק. הענין שבמשחק רב ביותר וקל להתמיד בו, הגרפיקה מהממת וגם הצליל לא מאכזב, ביחוד, שהוא מתנגן בשני ערוצים.

SHOW JUMPING / ALLIGATA

גיל: זוהי סימולציה של סוס ורוכבו הקופצים מעל מכשולים שונים, לפי סדר מסוים צל המסלול. תוך כדי כך הרוכב מנסה לשלוט בסוסו בצורה הטובה ביותר, כך שלא יהיו לו עברות וכן יש הגבלת זמן. מספר המכשולים השונים הוא גדול ובין המכשולים נמנים: חומות, משוכות ומשוכות כפולות. כמו כן יש במשחק מגבלת זמן המקצבה לרוכב מאה שניות, כדי להגיע לקו הסיום. המגבלה של העבירות עומדת על כך, שבמידה והרוכב מבצע מעל עשרים עבירות אזי מסתים המשחק. עבירה נעשית כאשר הרוכב לא מצליח לעבור מכשול כלשהוא או, שהרוכב נתקל במכשול כלשהוא מבלי כולת לקפוץ מעליו. הגרפיקה לא רעה כלל למשחק מסוג זה והאנימציה של הסוס מבוקה, ריאליסטית ומעניקה את המציאות. כן גם ניתן, שישתקו במשחק שמונה שחקנים. לפתות לאחר כל המאמצים לגמירת המסלול, ניתן לשמוע ברקע כמה שריקות עידוד חם מהקהל.

גרפיקה	84%
צליל	63%
עניין	83%
התמדה	79%
סיכום	80%

אילן א.: משחק נחמד בעל רעיון ישן. שם המשחק כשמו כן הוא "הצגת-קפיצה" לכל חובבי הסוסים זהו המשחק בשבילכם. במשחק זה אתה רוכב סוס אשר משרתו היא להקפיץ את הסוס מעל משוכות בלי, שיפגע וזאת בזמן הקצר ביותר. מה, שיפה במשחק הוא, שהסוס מתנהג כמו במציאות ולעיתים נסרב לקפוץ מעל משוכה. יש לציין כי כל פעם שאתה שובר שיא או מגיע במקום הטוב היותר אתה עובר לשלב הבא כלומר למסלול קשה וארוך יותר. אפור לך לגרום לכך שהסוס יסרב לקפוץ כ פעמים אחרת יגמר המשחק.

PANZADROME / ARIOLASOFT

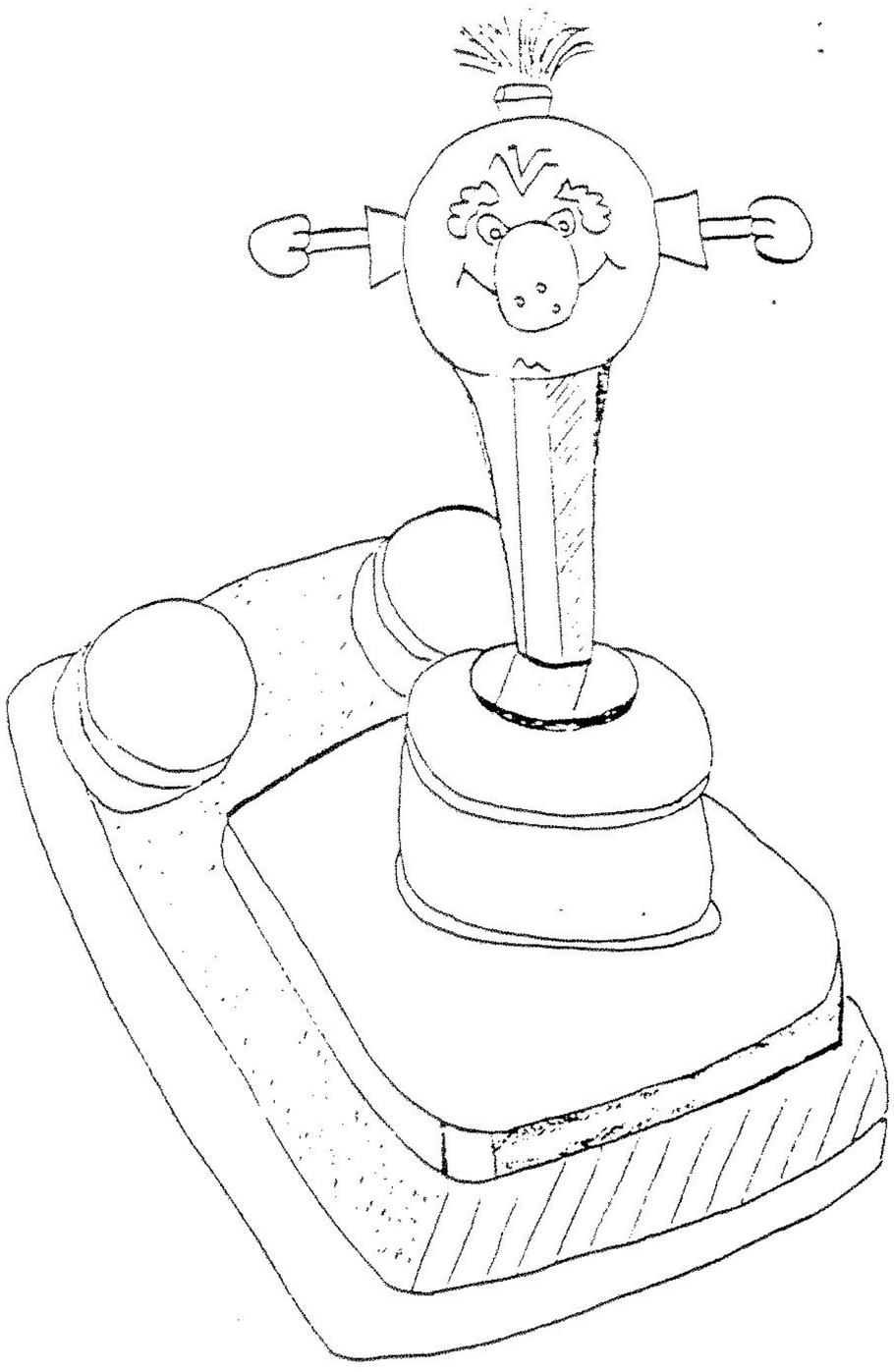
(2C)

גיל:

SKY FOX - ש לאחר אותה שאפפה ההתרגלות עוד לא הצליחה להשתחרר מהתחילה
ההגיע למקום השני הטבלת 30 הגדולים בבריטניה וכבר הספיקה לתכנת עוד
משחק לוחמה טוב. המשחק עוסק במלחמת טנקים ומשורינים שונים המתפרס
על פני 64 מסכים (למה חייבים להניח תזכורות למחשב האומלל הזה!?)
הגרפיקה טובה ביותר ודרוש חוש טקטי ואסטרטגי גבוה כדי להגיע לרמות
גבוהות במשחק. מטרתך היא לחסל את כל מערכות ההגנה בעיר. אינך יכול
לבצע זאת, עד שלא שכללת את הטנק עי הוספת כלי לוחמה שונים, אותם
אתה מוצא כאשר אתה מגיע לנקודות כחולות ונכנס לתוכן. אותן נקודות
מאפשרות לך לחזק את הטנק מבחינה התקפתית, מוסיפות לך כוחות הגנה
וכן גם מתדלקות את הטנק מחדש. יש מעל 200 משורינים שונים במשחק
ומאות דרכים להתרג. השוני בין האויבים עומד על כך, שחלק מהטנקים
ניתן לפוצץ תוך ירי וחלקם האחר ניתן לפוצץ תוך שניים עד שמונה
ירות. חלקם יורים פגזים המשאירים בורות באדמה, שאינך יכול לעבור
עליהם אלא אם הגעת לרמת שכלול טנק גבוהה מאד. ישנם אף תותחים
ממוחשבים הנשלטים בצורה אוטומטית. הטנק נע בחשבה כיוונים: ארבעה
שרים, ארבעה אלכסונים ו ש לו גם יכולת לנוע אחורה מבלי להסתובב:
REVERSE . אם אתה לא משתמש בעכבר אלא בג'ויסטיק הנך מפסיד חלק חשוב
מהמשחק הזה והוא מורכב מטובב
צבעים נהדר. זהו ללא ספק משחק
השנקים הטוב ביותר, שקיים. חוויה
לראות ולשחק !!!

גרפיקה	81%
צליל	86%
עניין	79%
הנמדה	90%
סיכום	85%

צביקה: משחק נהמד מאוד של חברת
ARIOLASOFT אבל קשה מאד. מטרתך
היא להרוס מערכות הגנה של עיר מסוימת. יש במשחק 64 מסכים. בהתחלה
יש מוזיקה נחמדה מאד וגם גרפיקת המשחק לא רעה כלל וכלל. אתה הוא
טנק ויש טנקים אחרים, שיורים עליך. הפגם העיקרי של המשחק (לא, שיש
רבים כאלה) הוא, שברגע, שאתה מפוצץ טנק אויב אז נוצר בור באדמה
שמונע ממך לעבור עליו אלא אם הגעת לרמת משחק גבוהה מאד. יש לך ראדר
שבו אתה רואה את תואי הדרך ואת טנקי היריב. המשחק קיבל ארבעה
כוכבים ב - SINCLAIR USER ולפי דעתי מגיע לו יותר. החברה הזו כבר
הוציאה בעבר משחקים בסיגנונות הלוחמה, האסטרטגיה והסימולציות כגון
SKY FOX ואני מקווה שהם ימשיכו כך - ברמה שבירה של משחקים.



ALIEN HIGHWAY / VORTEX

צביקה : לפי דעתי זהו המשחק היפה ביותר של VORTEX, המשחק הוא בעצם ההמשך של HIGHWAY ENCONTER. אתה הוא רובוט, שזז מלמעלה למטה. כאשר אתה נושא אתך רובוט קטן, שרק אתה שולט בו. אתה צריך לאסוף 11 בסיסים, כאשר במשימה מפריעים לך רובוטים של האויב. אתה יכול לירות ברובוטים אבל לא באורות, שהרוך היחידה לא להפסל על ידם היא לא לגעת ברובוטים אבל לא באורות, שהרוך היחידה לא להפסל על ידם היא לא לגעת בהם. אפשר גם להסום להם הרך עם עצמים שבראים כמו קופסאות. יש במשחק 30 מסכים שהם לא לפי סדר קבוע. גרפיקת הרקע פחות טובה מהחלק הראשון אבל רמת המשחק טובה בהרבה. לצערי אין מוזיקה במשחק אלא רק קולות מוצשים באמצע המשחק. המשחק עומד ברמת הנדרשת ויקח לך די הרבה זמן לגמור אותו. אם תגע בקירות בצדדי המסך תפסל. עוד דבר מהמשחק הראשון - [illegible] אין לך הגב בסילות כמו במשחק הראשון אלא אנרגיה, שירדת עם כל נגיעה ברובוטים או בשאר באויבים או בצדדי המסך. אין בכל כך הרבה הבדלים בין החלק הראשון לשני, אבל השני יותר טוב אבל בטח צריך לחכות עוד חצי שנה עד למשחק הבא של החברה ואני מקווה ש - VORTEX תמשיך בסידרת במשחקים הטובה שלה כגון: T.L.L., CYCLONE, HIGHWAY ENCONTER-ו.

גרפיקה	89%
צליל	50%
שעון	89%
התמדה	94%
סיכום	84%

דניאל: ALIEN HIGHWAY הוא ההמשך של HIHGWAY ENCOUNTER. המטרה היא לנטרל פצצה, שנמצאת בסוף שלושים מסכים. עוצרים אותה עי הפירמידה הקטנה - אתה מפנה לה את הדרך. גם פה כמו במשחק הקודם אתה הוא רובוט, שמגן על הפירמידה מפני רובוטים אחרים, שמנסים להשמיד אותה. ב - A.H, שלא כמו ב - H.E הפסילות שלך לא הולכות אחריך אלא המשחק פועל על עיקרון של אנרגיה והיא יורדת כאשר הרובוטים הרעים פוגעים בך, הוץ מזה אפשר גם לקבל אנרגיה ממקומות שונים ברוך. חפצים שונים, שמפריעים לך לזוז בדרך יכולים להניז עי יריה בהם (דבר שגורם להם לזוז קדימה). הגרפיקה דומה מאד למשחק הקודם אך המשחק עצמו קשה יותר. מי שאהב את הראשון בוודאי יאהב את השני.

HEAVY ON THE MAGIC / GARGOYLE GAMES

רב אל: המשחק הוא מסיגנון ה/פ. אתה הוא AXIL, קוסם מתחיל, שאיכשהו הגיע לרשת מנהרות ענקית בגלת יותר מ - 250 חדרים. המטרה הוא לצאת משם, אך המשימה לא כל כך קלה, משום שיש שם מפלצות מוזרות ומפחידות, שמנסות להרוג אותך. המסך מחולק לשני חלקים: בחלק העליון רואים אותך, ומה שקורה לך. והחלק התחתון מחולק גם הוא, הפעם לשלשה חלקים: בימני מעבר - האנרגיה, המונה את והיכולת שלך [illegible] והמזל, החלק האמצעי בשביל הכתיבה וקבלת הוריות, הכת בה נעשית בדרך [illegible] במקצת למשל - כאשר אתה רוצה להרים חפץ עליך רק ללחוץ על המקש "[illegible]" והמילה האנגלית PICK UP תופיע על המסך ואתה צריך עכשיו רק לארוץ [illegible] החפץ, שאתה מעוניין לקחת. ובחלק השמאלי כתובים כל הכיוונים, שאתה יכול ללכת אליהם. אחרי כל פעולה, שתעשה במשחק יקרה משהו, לדוגמא: אם התקע בקיר, הדמות שמיצגת אותך תעשה תנועה של משיכת כתפיים במובן של "מה הוא רוצה ממני" ואם בטעות תבצע קסם בלי שאתה שולט בו לגמרי יקרה משהו, לא ברור מה שאתה רוצה אבל יקרה משהו. נורא כיף לשחק במשחק למצוא חפצים חדשים ולבדוק אותם. להסתובב שם ולהרוג מפלצות וסתם לנסות קסמים חדשים. הגרפיקה מיוחדת ומעולה. עוד משחק מעולה של GARGOYLE GAMES

גרפיקה	94%
צליל	84%
שעון	90%
התמדה	95%
סיכום	94%

ברק : משחק מדהים. משחק ההרפתקאות הטוב ביותר שראיתי אי פעם. הגרפיקה מעולה וחלקה מאוד ביחוד בתנועת הדמויות. מספר הפעולות, שאתה יכול לבצע הוא גדול מאוד וגם מספר החדרים. אתה הוא קוסם, שנקלע בטעות למערכת מחילות תת-קרקעיות ומטרתך היא לצאת בשלום מהעסק תוך כדי כך, שאתה לומד את סודות הקסם.

THE ATTACK OF THE KILLER TOMATOAS / GLOBAL SOFTWARE

צביקה: משחק של חברה, ששמעתי את שמה בפעם הראשונה. המשחק בסיגנון הידוע ומקובל של KNIGHT LORE רק הרבה פחות טוב, המשחק עומד על רמה בינונית מאד. ונכשיו למשחק עצמו: אתה הוא דמות של איש, שלפי מיטב ידיעתי צריך לאסוף עגבניות והפצים שונים. העגבניות קופצות ומשתדלות להפסיק אותך. ובכי שתתפוס אותם אתה צריך לחזר אותם ולקחת אותם אחר כך. אתה צריך לשים אותם על מין קיר כזה ואז אם תשים אותם על הקיר אז הקיר ירד ואם גם אתה תהיה באותו מקום גם אתה תרד. היום ק ימים כל כך הרבה משחקים בסיגנון ורובם טובים אבל המשחק הזה היה יכול להצליח רק אם הוא היה יוצא בשנת 64/65. מוזיקה אין ויש רק אעט צלילים באמצע המשחק. הגרפיקה היא בינונית ומשעממת. אני הצלחתי לעבור רק שלושים מסכים בערך (את זה אני מחשיב את המתכנתים, שלא הגיעו הרבה מסכים גם ברוב המשחקים המצליחים בסיגנון). כל נמוך ביחס למשחק, אבל מאחר, גם זה לא מרוצה, בגלל זה אני מתלבט בכל זאת, עדיין מעדיף ד"ר ג'ון של חברת GLOBAL, הוא ברמה בינונית

גרפיקה	70%
צליל	25%
עניין	75%
התנדה	85%
סיכום	72%

ועם כך הם מתחילים את אני מקווה, שמשחקיהם הבאים יהיו טובים מאוד ואף מעולים.

דניאלה: המשחק נעשה על פי סרט מוזר. שמך הוא WIMP FLAS BOT ואתה עובר בבית הרוחות לקשוף. אבל כמה עגבניות רעילות הגיעו למפעל והמטרה היא להשמיד אותן. אפשר להבחין בהם תכף, לפי הרגליים שלהן. את העגבניות, משמידים עי מוצר עגבניות. יש עוד שני סוגים של עגבניות אך לא מזיקות. אחדות מהן הן קטנות והוקסות מהר ואותן אפשר להשמיד עי ירות של קטשוף. הסוג האחרון הוא של קהם עגבניות, שמונחות במפעל ומפריעות לכלום. הגרפיקה עשויה בסיגנון המסורתי של משחקים מסיגנון של ה - KNIGHT LORE עם גרפיקה הכי מיוחדת ויפה, יש המון הדרים במשחה. חוץ מזה יש גם חורים בריצפה, שדרכם אפשר להגיע לקומות הרשות. אפשר להגיע, שזהו משחק בסיגנון ה/מ כי אפשר להשתמש בחפצים, שאתה מוצא בדרכים מיוחדות. בגלל כ שונים, המשחק הוא ברמה מעולה ומי שאהב את המשחקים הנ"ל בסיגנון יאהב גם את המשחק הזה.

POOK IN TROUBLE / MELBOURNE HOUSE

ברק: משחק רעיוני גוב לארבעה (ל"תפוז" בפי יפוחדים), בדי שיהיה המון, רק לקחת כי המון זמן להבין איך המפתחים, ואיך בונים ב-ד ע"ד תגרפיקה של המשחק היא ריבועית מאד דומה לזאת של התופיר ל, אולם המכות בצבע מאד דומות למכות המצויות ומן כי יפות. המוזיקה, שהיי בעצה ... ל ... ה המכות, שבה אתה מרים את הידיים, ויכולים ... מעיף אותו. בל מ לבפה ובשבב עליו.

גרפיקה	70%
צליל	50%
עניין	85%
התנדה	85%
סיכום	80%

דיבון: כל מה שרוצים ב-METV הגוב למחשב הביתי הפרטי שלך! אתה יכול לבצע מגוון רחב של מכות, העכות באויר ועוד כל מיני דברים מעניינים כמסורת מעטפת ואיכרות, הגרפיקה לא הכי יפה בעולם אבל גם לא הכי גרועה. השליטה בויש קשה ביותר ולוקחת זמן רב עד שלומדים לבצע את כל התנועות המסובבות כהלכה.

23

WINTER GAMES / US GOLD

גילי: אני חושב, "שלראשים הטובים" ב - US GOLD נמאס להכנת משחקי לוחמה למיניהם, לכן הם הוציאו משחק קצת שונה שעוקב אחרי המסורת של SUMMER GAMES, אלא, שכאן המקצועות הם חורפיים, המשחה עולה בשני חלקים נפרדים, כאשר יש בסה"כ שבעה מקצועות שונים, המפוזרים בצורה בלשהיא בין שני החלקים. הגרפיקה בכל המקצועות טובה מאד וכן קפצי כל מקצוע יש מנגינה המאפיינת רק אותו, המתנגנת בשני ערוצים, על כל מקצוע נותנים ניקוד בהתאם לדברים שעשו בו ולכל מקצוע יש שלשה מיקומים כדי להשיג את הנוצאות הטובות ביותר, בין המקצועות השונים כלולים: קפיצת שקי בה הגופש מחליק מגמשטה תלול ומנסה להשאר ומן רב באויר תוך כדי הכנות לירידה מושלמת, החלקה על הקרח בצורת מרוץ נגד יריב נגד זמן, החלקה אמנותית על הקרח, החלקה במהירות בסיון מבחרת קרח הגלשת על רגליה בסלומים

גרפיקה	85%
צליל	90%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ברק: עוד משחק אולימפיה טוב וכא US GOLD-? התכונה לא כל כך לטובתו מבחה משחקים) הגרפיקה יכה ניצוד והצלילים ממש אדירים יחסית לספקטרום (נעשו בגראה ע"י חיבת הנגינה של WHAM, אחרת אני לא מבין איך הם יצאו כל כך טובים). המקצועית של המשחק הם מאוד מקוריים ורובם נשויים בצורה מעולה, אני מקווה, שהחברה תמשיך בעשיית משחקים מסוג זה ולא תהפוך לימים הרעים שלה ותוציא משחקים מהסוג של BEACH HEAD אלא תמשיך כך.

MONTY ON THE RUN / GREMLIN GRAPHICS

גילי: הדרך ארוכה עבר גבורנו, עד שהיתה לו הזכות להשתתף במשחק שלפנינו. בתחילת הדרך מונטי כיכב בזכות כושר ונגב דברים יקרי ערך במשחק - SAM STOATE. לאחר מכן הוא הושלך לכלא בגלל מעשיו והבריח THE BIG ESCAPE - IN MONTY IS INNOCENT - הגוב נשלח להגילו במשחק לאחר שמונטי הצליח להשתחרר מהכלא הוא נשלח אל הרים במערות אפלים ומלאים בכיכב בתור כורה, כתם במשחק - MONTY MOLE. לאחר שהוא הצליח לצאת מהמערה ומכל התעבוכות של הגולם התחתון, הוא מגיע כאן בתור הברבה כשנשה המגמחרת לאזור חמישה הפצים אשר נבחרו בתחילת המשחק מתוך שלושים לצרך, שיקלו עליה בהמשך המשחק ולשים פעמיה אל הנפלט האחרון אובית נוספים. הגרפיה הנו של מונטי היא הטובה ביותר, בגלל הגרפיקה הנרשימה ביותר, כן, מספר החדרים, שבה הוא עצום. בין האויבים, שמנסים לעקב את גבורנו בנתיב האחרון של מסעו נמנים: יצורים ארוכי אף, נשנים מעופפים, נורות מקפצות, קוקמונים, מעליות הרפנות, כפות ידים, דגים, אמבטיות, בוצות אכולות, בוצים, בגדיות ריצל, קירות השמליים, ברכות שובעניות, משקולות לעיניהן ושאר יצורים בלתי מזיקים ברוב החדר ב"ענם מבבות ודברי

גרפיקה	92%
צליל	70%
[illegible]	93%
[illegible]	84%
כיבוב	94%

ברק: עוד משחק מחסידרה המכורסמת של מונטי לכי הפיירר שלו זכו המשחק הרביעי בסדרה. המשחק, שלא כמו המשחקים הקודמים קשה מאד ילקח הרבה זמן להבין את המשרה ולפתור אותו (גם מפה). המשרה במשחה היא מגמור טובית (אני מקווה) את הבריחה הזו עדי לקיחה חמישה חפצים ולהגיע לאזור נוספים. החברה הנו היא אחת מהטובות ביותר והקצב בו הוא מוביל משחקים הוא גבוה ואני מקווה, שהם ימשיכו כך.

גיל: החברה הבטיחה שתשתפר, שתשנה מימד ושתרחיב אופקים במשחק הזה. הבטחותיה באות לביטוי. אכן החברה הוסיפה מימד חדש היות והגרפיקה במשחק מהממת: מורכבת ומפורטת ביותר הנמצאת על המימד השלישי. אתה מגלם את דמותו של KLEPTO - רובוט המסתובב על ציר בעל רגשות ותכונות אנושיות למדי. המשחק מתנהל על פני עיר העתיד: מתוחכמת ועוינת כאחד הבנויה משמנה קומות כאשר בכל קומה, אפשר למצוא מעליות בהם גיבורנו יכול לעבור מקומה לקומה, נקודות כוח המאשירות את האנרגיה שלו ונקודות איסוף נתונים המספקות לגיבורנו מידע בקשר לקומה בה הוא נמצא. משרתו של KLEPTO היא להשמיד את כל הרובוטים, שנמצאים בכל הקומות בעזרת מכשיר הירי שלו. בכל קומה נמצאים כעשר עד עשרים רובוטים שונים: חלקם מתפוצצים בקלות, וחלקם מתפוצצים רק לאחר מטר ירות קולח. לאחר, שגבורנו השמיד את כל היצורים באותה קומה, הוא רשאי לעבור בעזרת המעלית לקומה הבאה. כל קומה ממופינת בצבע משלה, משטחים משלה ובאויבים שבה. האנושיות שבגיבורנו מתבטאת בכך, שבמידה והאנרגיה יורדת, אם ע"י נפילה ממשטח גבוה למשטח נמוך מבלי להעזר במשטחים המיועדים לכך או, שרובוט עוין שואב מגיבורנו כוח ע"י כך שהוא נצמד אליו אזי פרצופו המחייך של גיבורנו יהפך לפרצוף רציני אם הוא עדיין לא ממהר לאיסוף נקודות כוח: פרצופו הרציני יהפך לעקום, משם פרצופו העקום יהפך לכועס ומכאן הדרך הישירה היא התפוצצות. ל - KLEPTO זוג עיניים, פה המשתנה ממצב למצב, ציר עליו הוא מסתחרר, בורג מגניב המשמש ככובע. בזמן, שגיבורנו נמצא בתנועה הוא נוהג לחשוף את כל גופו ולמצמץ בעיניו, וכשהוא נמצא בשעת מנוחה הוא לרוב מכניס את פרצופו לתוך הכובע ומסתגר בתוך עצמו - כלא מודע לכך שהסביבה בה הוא נמצא לא טובה לבריאות. ישנן שלש צורות לשחק במשחק: הצורה הרגילה היא צורת ה - MOBILE אלא כל אימת שגיבורנו לא זז הוא גם יורה והדבר נעשה ללא שימוש בכפתור הירי. הצורה השניה היא צורת ה - WEAPON, היא די דומה לצורה הראשונה אלא כל אימת שגיבורנו זז הוא גם יורה והדבר נעשה גם כן בלי שימוש בכפתור הירי. הצורה השלישית היא צורת ה - GRAPPLE, היא חיונית במצב, שגיבורנו נמצא באפיסת כוחות ואף נקודות הכח לא יכולות לסייע לו. המטרה בצורה הזאת היא לזכות בכמה שיותר מלבנים בצבע צהוב ע"י הזזת המשולשים, שבראשותך וקריעתם במקומות המיועדים לכך. אם הצלחת במשימתך אתה זוכה בכמה נקודות בונוס וגיבורנו לבטח ירגיש הרבה יותר טוב. אם נכשלת האפשרות היחידה להשרד בגן עדן היא להתפוצץ. מירב נקודות הבונוס ניתנות לגיבורנו בזמן שהוא גמר להשמיד את האויבים בקומה מסוימת אז האורות כבים, הקומה נהפכת לאפלולית, בודדת והדרך כניה לקומה אחרת.

גרפיקה	96%
צליל	78%
עניין	85%
התמדה	81%
סיכום	86%

ברק: משחק מדהים של HEWSON, אני לא ראיתי הרבה משחקים שלהם אולם המשחק הזה כשוש מדהים, הגרפיקה היא אדירה במלא מובן המילה, הטובה ביותר שאפשר ליצור לספקטרום. אתה הוא רובוט המוד העונה לשם קלפטו (באנגלית - KLEPTO), שיוצא להסל את כל יצורי היריב בכל שמונה הקומות של המשחק. התנועות שבהם הרובוט נמצא תמיד הן יפות מאוד ואנושיות כאחד. העקרון של המשחק דומה מאוד לעקרון של GYROSCOPE והוא נסיעה על משטחים במורדות ובעליות. אני מקווה, שהחברה תמשיך להוציא משחקים יפים כל כך ובתדירות גבוהה כמו החברות הגדולות.

אילן א.:
המשחק דומה במקצת ל-ALIEN 8 בגרפיקה התלת מימדית האדירה. במשחק זה אתה "איש העטלף", אשר מסייר בתוך טירה עתיקה. המטרה אינה ברורה לי, אך בדרך הבנתי, שצריך לקחת כמה וכמה חפצים כדי לגבור על יצור בעל כוחות רשע. יצור זה לא חוסך צרות ומסבך אותך על כל צעד ושעל. ישנם גם חפצים שאסור לך לגעת בהם, אם נגעת, אתה נעלם בתוך מסך עשן. המשחק בנוי בצורה דומה מאוד ל - GUNFRIGHT, בכך שישנו צבע אחיד בכל מסך. לסיכום זהו משחק יפה מאד אך לי באופן אישי נמאס לראות כל פעם אותו סוג משחקים בעלי מטרה אחרת, די!

גרפיקה	:	95%
צליל	:	52%
ענין	:	69%
התמדה	:	86%
סיכום	:	92%

גיל: עוד משחק בנוסח ALIEN 8 ושאר המשחקים בעלי הגרפיקה התלת מימדית. המשחק עצמו גבוה מאד מבחינת הענין וההתמדה שבו, בניגוד למשחקים תלת מימדיים אחרים שאני מכיר. לפני שגיבורינו מתחיל במסעו 151 חדרי המנהרה בכדי להציל את ידידו רובין, הוא מוכרח למצוא שביב את שבעת החלקים של חלליתו, אותם חלקים מוצגים בתחילת כל משחק ועל גיבורינו לנהות אותם בהמשך המשחק. על איש העטלף למצוא קודם כל ארבעה חפצים אשר בלעדיהם לא יצליח לצולם במשימתו. בין החפצים נימנים: מגפיו של איש העטלף אשר נותנות לו את כושר הקפיצה, חגורתו המאפשרת לו ליפול באיטיות ממקומות גבוהים והתיק של גיבורינו משמש לנשיאת חפצים שונים שישמשו אותו בשלבים גבוהים יותר של המשחק. על כל חפץ שמושי שומר איש זאב אכזרי. האויבים שבמשחק הם רבים: ישנם סביבונים שונים, פיראטים, כלבים ענקי מימדים, אנשי זאב, משטחים חדים, קוביות מתפוצצות, ראשי כרישים עם פיות פעורים ועוד בכל העולה על הדמיון. ברבים מהחדרים של המנהרה ישנם אנשי עטלף קטנים אשר כל אחד מהם מעלה את גיבורנו לדרגה אחת של כוהות יתר. ישנם 4 קטגוריות וכל איש עטלף קטן נותן לגבורנו יתרון בקטגוריה אחרת. ישנם הממהירים את גיבורנו, אך רק ל-99 צעדים, ישנם המעניקים לו קפיצה גבוהה יותר, אך גם זאת להגבלה של 10 קפיצות, ישנם הנותנים לו הגנה מפני אויביו השונים למשך 99 שניות וישנם כאלה שמעניקים לו מחיה נוספת נוסף על 9 אלה שיש לו. בחלק קטן מן החדרים שבמשחק ישנם כמה מתגים שמנתקים את פעולתם של חלק מהיצורים, כמו כן יהיו חדרים אשר לא יהיה מה לעשות שם והדרך תהיה ללא מוצא, אך אם גיבורנו יסקור בקפדנות את הקירות הוא לבטח ימצא מעבר סודי כלשהו. למרבית הפלא קיימות מין אבני חן הנחשבות לשמושיות ביותר. מספיק שגבורנו יגע באחת מהן וכבר יקבל חיי כלב ויתחיל את המשחק מאותה נקודה שהפסיק בה עם עוד יחידת כח אחת. ברב המסכים ישנם חבילות הפתעה. הם מתפוצצות כאשר בטמן נוגע בהן, ולכן הנ"ל צריך למצוא איזה חפץ שיפוצץ את אותן חבילות במקומו, וכך הדבר לא יגזול ממנו מחיה. כמו כן ישנם כדורים שטבועים בהם סימני שאלה, חלק מהם הרסניים וחלקם לא. בטמן חייב להתמצא בנושא, הדבר נחשב בגדר משימה קלה היות וכל היצורים והחפצים לא משנים את מיקומם ממשחק למשחק, וגם זה יתרון. הגרפיקה מעולה, מורכבת מאד על כל פרטיה ורוב החדרים צבועים בשני צבעים ובבהירויות שונות, דבר הנחשב נדיר במשחקים תלת מימדיים מסוג זה. כל הכבוד ל-OCEAN ולשני המתכנתים הצעירים שתכנתו את המשחק המדהים הזה!

TOMAHAWK / DIGITAL INTEGRATION

עומר: זהו משחק ההמשך של FIGHTER PILOT, אך הפעם זוהי סימולציה של מטוס קרב. בניגוד ל F.P ב - TOMAHAWK יש הרבה יותר פעולה, ומשחק קל הרבה יותר. מה שהרגישו רבים ב F.P היה הקושי הרב הטמון במשחק, אך גם ה - TOMAHAWK לא קל. עליך להשתלט על תא הטיס של המסוק ולהשמיד טנקים בעזרת הטילים בהם מצויד המסוק. אם אתה טס נמוך, רואים הרים, עצים וכ'ו (כמובן שאסור להתנגש בהם) משחק טוב! אך צריך להתאמן כדי להגיע לתוצאות מרשימות.

גרפיקה	80%
צליל	68%
ענין	83%
התמדה	78%
סיכום	81%

אילן א.: זהו המשחק השני של חברת זו המתמהה ביצירה של הדמית כלי טייס. המשחק הקודם של החברה היה FIGHTER PILOT הזכור לרע, אמור לתת רושם רע גם לגבי משחק זה אך לא כך הדבר לגביו. בפרוש זהו משחק יפה ליותר דיוק זוהי הדמיית מסוק אשר בו אתה משמש כטייס אשר תפקידו להפיל מטוס אויב. כמו כן באפשרותך להפגיז ואף לפוצץ טנקים, עמדות נ'מ (נגד מטוסים) של האויב אם ברצונך למנוע מטרה זו, עליך לשנות את כלי הנשק, שברשותך ע'י לחיצה על המקש "א". גרפיקת הנוף והמהירות יפה למדי, אולם יש בציה קטנה לגרפיקה בכך שהיא ללא עומק וללא הרבה צבעים כלומר העצמים נראים חלולים כאילו היו עשויים מזכוכית. יש לציין לזכות המתכנתים כי הוסיפו צליל למשחק וכן רמת הקושי ירדה בהרבה מקודמו.

STARQUAKE / BUBBLEBUS

אילן א.: משחק חדש של חברה מצליחה, שהוציאה בעבר את WIZARD'S LAIR. הרושם הראשוני שלי על משחק זה היה טוב מאד מכיוון שזהו משחק נהדר. במשחק קיימים 16 סקטורים (אזורים) אשר בכל אזור קיימת גרפיקת רקע שונה מאזור אחר וכן לכל אזור יש את "הנודניקים המדופלמים" המיוחדים לו ואלו מורידים לך את אנרגית החיים. כדי לעבור מסקטור אחד למשנהו עליך להגיע לדלת ביטחון ושם אתה מתבקש לתת קוד בן חמש אותיות כדי לעבור לסקטור אחר כגון: RAMIX, AMAHA וכ'ו. המטרה המוצהרת של המשחק היא לאסוף מספר חפצים ללב הכוכב QUAKE. בדרך אתה גם מתאכזר ליצורים, שמטרידים אותך ללא הרף, אז כדי להרוג אותם יש לך נשק, שגם זה אוזל לך אחרי זמן מה. בדרך רדופת התלאות והצרות אתה יכול לקחת כלי טייס ולחפש איתו את החפצים המסוימים. אולם המתכנתים עשו את המשחק כמה שיותר קשה, בכך שמנעו ממך לעבור בדלת ביטחון עם כלי הטייס, אין מספיק אנרגית ירי וכ'ו. הצימוק שבמשחק הוא, שאתה יכול לקבל עוד פסילות אם תקח ג'ויסטיקים בדרך (היכן שתמצא). אך זה לא הכל יש גם את הכלים הדוממים כגון: מוקשים לא נראים וקווי חשמל. כמקרון זהו משחק יפה מאד, שאני התאהבתי בו ממבט ראשון, ותאמינו לי מעטים כאלו יש.

גרפיקה	85%
צליל	80%
ענין	90%
התמדה	85%
סיכום	90%

ברק: אין לי הרבה מה להוסיף לסקירה הטובה הנו של אילן רק אומר, שזהו משחק מאוד יפה בולל הגרפיקה וגם הצלילים יפים מאד (יחסית לספקטרום). חבל רק, שהמשחק קשה מאוד. המטרה היא להגיע ללב הכוכב תוך כדי איסוף חפצים שונים מסקטורים שונים.

==========

הבהרות: אם אינך רוצה להוציא עמוד מהאיגרתון, אפשר להעתיק את תוכנו, של הטופס לדף אחר. אם אתה עושה כך דאג שהדף לא יכיל דברים אחרים (סקירות, מכתב) כמו כן כתוב את 15 הגדולים על דף נפרד משאר הטופס. לגליון הבא אנחנו באמת רוצים שכל (!) חבר ומצטרף חדש ישלחו את טופס הגדולים, מה יש, קשה מדי? חברים חדשים - למה שלא תצטרף לסינקלאב? מחיר חברות הוא 6 ש"ח לחצי שנה (3 גיליונות) או 11 ש"ח לשנה.

==========

___ מעוניין להצטרף לסינקלאב לתקופה של 12 חודשים, מצורפים 6 ש"ח.

שם פרטי: _____ משפחה: _____ שנת לידה: _____

כתובת: רחוב: _____ מס': ___ ישוב: _____ מיקוד: _____

טלפון (כולל קידומת): _____

התחומה הנוספת שיש ברשותי (מלבד הציוד הסטנדרטי), ציין חברה ודגם.

אינטרפייס לג'ויסטיק: _____ ג'ויסטיק: _____

מקלדת: מחקים / + / אחר: _____ מדפסת: _____

אינטרפייס אחר: _____ כונן/כוננים: _____

מודם: _____ מכשיר העתקה: _____

ציוד נוסף: _____

כמה תוכנה ברשותך? עד 50, 51 עד100, 101 עד250, 251 עד400, מעל 400

אני שולט בשפות המחשב: בייסיק / פסקאל / פורט' / שפת-מכונה / סי / אחרת: _____ במידה רבה מאד / רבה / מעטה (ציין לגבי כל שפה)

==========

השלם את הטופס הבא ושלח אותו לסינקלאב מדי חודשיים.

15 המשחקים הטובים ביותר שראיתי על ספקטרום נכון לעכשיו:

```
*********
*מס' חבר*_____ .11   _____ .6   _____ .1
*       *
*_______*_____ .12   _____ .7   _____ .2
*       *
*********_____ .13   _____ .8   _____ .3

_____ .14   _____ .9   _____ .4

_____ .15   _____ .10  _____ .5
```

==========

מעוניין לקנות ___ גליונות קודמים (מס' _____) מצורפים ___ ש"ח

מעוניין להיות רכז סניף _____, אנא הודיעו לי מה עלי לעשות

מעוניין להצטרף לצוות הסוקרים של סינקלאב ___ (כן/לא)

מעוניין לפתוח מדור קבוע משלי באיגרתון בנושא _____

מצורף בזאת מכתב שבתוכו: (סמן ב-X)

__ הומר לאיגרתון _____

__ תוכנית שתכנתתי למבצע שיווק התוכניות

__ טופס 40 הגדולים

__ רשימת תוכנות רציניות שברשותי

__ מודעה פרטית

__ אחר: _____

חבד מס' ___ שם: _____ לשמוש המערכת: ת__/__ __ ד__/__ 5

אוק יש לך...

Spectrum זפקטרום

48K, +, 128K

תה לריק... סינקלאב-club

* איגרתון (NEWSLETTER) כל חודשיים:
  20 עמודים מלאים חדשות, סקירות חומרה
  ותוכנה, רשימת חברים מלאה, 40 הגדלים,
  כתבות ועוד ועוד ועוד . . .
* עשרות חברים בכל רחבי הארץ . . .
* המועדון האקסקלוסיבי למשתמשי ספקטרום
  הגדול ביותר בארץ . . .
* פגישות דו שבועיות / חודשיות באזורים
  רבים בארץ . . .
* שיווק חומרה / תוכנה שבבתה צל ידי חבר
  המועדון ועל ידי חברות ישראליות . . .

מחירים:

חברות שבתית	10. ש"ח
חברות חצי שבתית . . .	5. ש"ח
איגרתון דוגמא . . .	2. ש"ח

סינקלאב,
ת"ד 331,
הרצליה 46 103

סינקלאב
331 ת"ד
הרצליה 46 103
סינקלאב
331 ת"ד
הרצליה 46 103
סינקלאב
331 ת"ד
הרצליה 46 103
סינקלאב
331 ת"ד
הרצליה 46 103
סינקלאב
331 ת"ד
הרצליה 46 103
סינקלאב
331 ת"ד
הרצליה 46 103